"KEŞKE OYUNU OLSA" DEDİĞİMİZ ESERLER

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ağustos 2022/08 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 178 • ISSN: 1307-8933

MULTIVERSUS
Açık Beta izlenimlerimiz

LIVE A LIVE
Zamansız klasiğin dönüşü!

MONSTER HUNTER RISE: SUNBREAK
Giden saatlerimiz oldu...

CUPHEAD: DELICIOUS LAST COURSE
Bu sefer daha kolay oldu sanki?

STRAY

ARTIK BİZİM KEDİMİZ O!





#178 Oyungezer | AĞUSTOS 2022

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

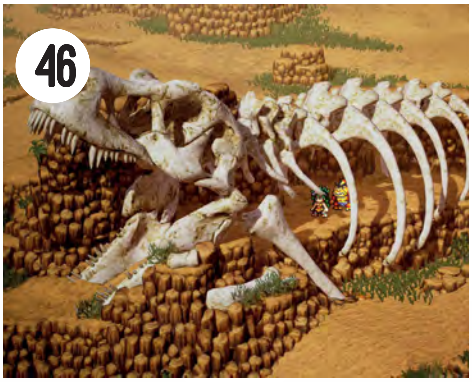
ALT

MEDDYA

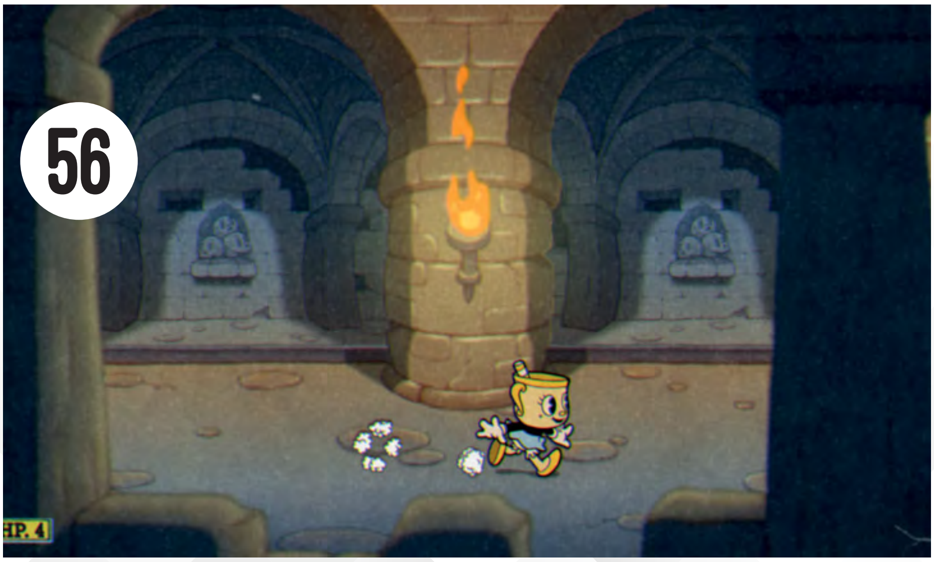
DATA

PİKSEL

















CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Bu ay sıcaklardan erimemeye çalışmak ve zurk'lardan kaçmakla geçti büyük ölçüde. İnterneti tek bir şemsiye altında toplayıp birleştirebilecek yegane şeylerden birisi de kediler olduğundan Temmuz ayının en çok konuşulan oyunu Stray oldu haliyle. Eh, biz de keditörlerini çok seven bir ekip olduğumuzdan Stray'i sahipsiz bırakacak değildik. Kendisini en güzel mamalarla besleyerekten kapağa taşıdık. Ayrıca bu dergiyi her ay sizler için hazırlarken bizimle birlikte olan kedi yoldaşlarımızı tanıttığımız bir ek de hazırladık. Bu sayıyı onlara adıyoruz. İyi ki varlar.

Onun dışında incelemelerimiz biraz az ama öz oldu. Puan ortalamamız nispeten yüksek sayılır. Hatta Gülhis'i tutmasak "BIRAKIN BEN 10 VERİCEM STRAY'E! 10/10'LUK KEDİ İŞTE!!" diye puanlama skalamızı kırıyordu az daha. Hatta puanlamalara değinmişken.... O konuya da önümüzdeki aylarda biraz daha el atacağız muhtemelen. Tahminimce çok büyük bir değişiklik olmayacaktır ama biraz ince ayar çekmenin vakti geldi de geçiyor bile. Tavsiyeleriniz varsa mail kutularımız fikirlerinize açık her daim.

Siz bu satırları okurken muhtemelen Gamescom'a günler kalmış olacak. Bir aksilik olmazsa biz de pandemiden beri ilk defa fuar alanından canlı bildiriyor olacağız. Heyecanla karışık bir "Nasıl olacak acaba?" tedirginliği içerisindeyiz. Önümüzdeki sayıda geniş geniş bahsederiz artık...

Ha, bu arada çok adetim değildir ama tutamıyorum kendimi. The Sandman dizisi çok iyi olmamış mı ya? Onur önden izleyip bir de Neil Gaiman ve baş rol oyuncularıyla röportaj yaptı. Meddya sayfalarımızda onu da pas geçmeyin sakın.

İyi okumalar ve önümüzdeki ay görüşmek üzere!

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ

MİSAFİR EDİTÖR:
İHSAN CAN ASMAN



Doğum gününü tekrar kutlu olsun Gülhis!

Valla yazın ilk iki ayı su gibi geçti gitti. Önce eşimin ailesinin ziyareti, sonra pandemiden sonraki ilk tatil, sonra bu sefer benim ailemin on günlük Finlandiya çıkarması derken günlerin nasıl geçtiğini anlayamadım bile. Araya bir adet de %100lenmiş Cuphead sıkıştırdım hayırlısıyla. Tüm başarımlarını kazandığım oyun sayısı 40'a yaklaşırken, bu yeni edindiğim hobimden ufaktan da baymaya başladığımı fark ediyorum. Öte yandan, ufaktan çalışmalarıma geri dönmeye başlamam gerektiğinden durumdan pek de şikayetçi sayılmam. Ama hadi son bir Spidey'i de mi %100lesem?



Gülhis Canpolat

DOĞUM GÜNÜ AYIMA HOŞ GELDİNİZ!! Evet, bu ay ayın biri pazartesiye denk geldiği için bütün günü çalışarak geçirmiş olabilirim. Ama ayın birinde doğmuş olmak demek bütün ayın doğum gününüz olması anlamına geliyor. Üzgünüm kuralları ben koymuyorum, öyle işte.

Doğum günün kutlu olsun Gülhis!!!
-Aygen



Misafirin önerisi



Disney +'ın ülkemize hızlı bir giriş yapmasından mütevellit, oradan birkaç öneri yapayım dedim.

İlki tabii ki Gravity Falls. Üzerine çok konuşup tat kaçırmak istemiyorum, öyle hiçbir şey bilmeden oturup izlemeye başlayın, en iyisi.

Daha önce Piksel Medya'da yazdığım 94 yapımlı Spider-Man çizgi filmi. Ülkemizde o dönem yanlış hatırlamıyorsam Fox Kids'de gösteriliyordu. Tek üzüntüm, zamanında şahane bir Türkçe dublaja sahip olan bu yapımın bu versiyonuna Disney +'da erişemiyoruz. İzlediğiniz her iki üç Hollywood filminde illaki birilerini seslendirmiş olan, daha yakın zamanda Jack Sparrow'u seslendiren başarılı dublaj sanatçısı Murat Şen bu seride Peter Parker/Spidey olarak adeta şov yapmıştır. Bence orijinalinden bile daha iyi.

Ve son olarak Idiocracy. İnanılmaz öngörülü bir film vesselam.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...



10 yılın ardından

Eray Utku



Merhaba Gülhis ve konuk misafirimiz İhsan,

Umarım sizler ve Oyungezer ahalisi iyisinizdir. Uzun bir süredir yazmadığımı fark edince bu ayın da özel bir ay olması sebebiyle klavye başına oturmak şart oldu. Aldığım ilk Oyungezer dergisinin üzerinden dile kolay tam olarak 10 yıl geçmiş. Aldığım ilk Oyungezer'in Injustice kapağı hala aklımda. (Ki bu oyun çizgi roman toplamama da sebep olduğundan dolayı her ne kadar çok iyi olmamasına rağmen bende yeri ayrıdır.)

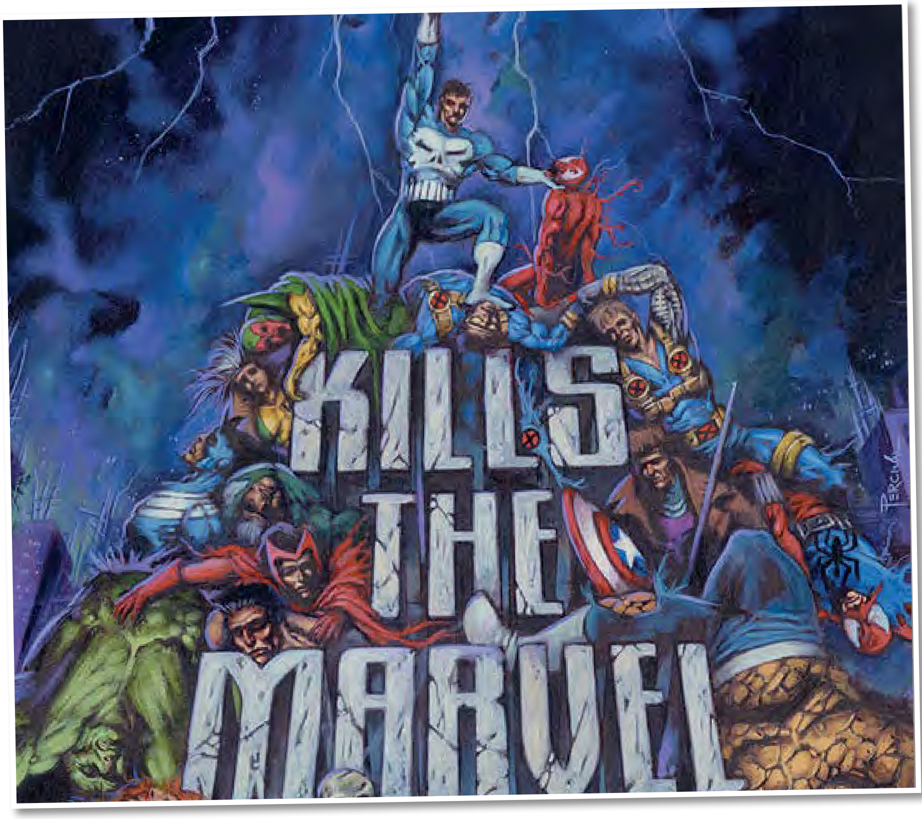
Ağustos 2012'den itibaren dergiyi hem fiziksel hem de dijital olarak severek takip ediyorum. Bu 10 yıl içerisinde çok fazla gelen ve giden insan oldu. Burada da kendi adıma hepsine çok teşekkür ederim. Bir teşekkürü de bundan 6 yıl önce Oyungezer Forum'unda eski dergilerini alan olmayacaksa atacağını söyleyen birine denk gelmiştim. Kendisine eski sayıları alabileceğimi söyledim. Nickini hatırlayamadığım o kişiden de aldığım dergilerle birlikte koleksiyon hiç ummadığım kadar genişledi. (O dergileri taşımak araba olmayınca gerçekten çok zordu ama kesinlikle değdi. :)) Arada eksik olan birkaç sayıyı da tamamladıktan sonra şu anda birinci sayıdan pandemi öncesinde çıkan son sayıya kadar (yanlış hatırlamıyorsam Valorant kapaklı sayıydı) tüm sayıların fiziksel kopyasının bulunduğunu söyleyebilirim. O yüzden o kişiye de eğer hala okumaya devam ediyorsa çok teşekkür ederim.

Gülhis: Eray hoşgeldin! Çok geniş bir dergi koleksiyonunu taşınırken arkada bırakmak zorunda kalmış birisi olarak hala bir yerlerde birilerinin kallavi koleksiyonları olduğunu bilmek çok



Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



sevindirici cidden. Allah için kâğıt ağır çünkü. Ne zaman taşınsak taşıma şirketleri hep bizim eve de burun kıvırıyor o yüzden.

Sanki yakın zamanlarda gene böyle bir dergi alıp verme muhabbeti olmuştu. Belki de hâlâ buralardadır kendisi, kim bilir.

İhsan: Selamlar Eray, hoş geldin! Koleksiyonunu tamamladığına çok sevindim. Ben de zamanında aldığım tüm dergileri İstanbul'daki evde saklamaya devam ediyorum ama benim koleksiyon çok bölük pörçük. 2017 öncesi İstanbul'da yaşarken ofise her uğradığımda eksik sayıları tamamlamaya çalışırdım ama sonrasında ipin ucunu kaybettim maalesef.

Merak ettiğim bir iki soruyu da hazır sanal mektup yazmışken şöyle iliştireyim;

Eskiden Sinan Abi'nin (Akkol) hazırladığı muhteşem bir İlk 10 Dakika serisi vardı. Şu anda ona benzer bir seri hazırlamayı düşünmez miydiniz? Her ne kadar şu anda oyunlar çıktığı ilk günden bitirilip videoları başkaları tarafından atılsa da fikirlerine önem verdiğim sizin gibi insanlardan oyun hakkında bizi bilgilendirecek bir oynanış/inceleme tarzı videolar görmek beni gerçekten mutlu ederdi.

Gülhis: Aslında oyunların bir kısmı bize de erken geldiğinden zamanlama kısmı çözülebilir ama sanıyorum ki bu aralar kimsenin video işine girişebilecek vakti yok. Malum, ortaya görselliği güzel bir video çıkarabilmek çok iş. Ama yakın zamanda Twitch'i canlandırma planları yapmaya başladık, belki oradan bir şeyler yapabiliriz.

İhsan: İlk 10 Dakika serisini ben de severdim. Gülhis'in de dediği gibi Twitch canlanmaya başladı, bakalım zamanla neler olacak.

Bu soru değil ama geçen aylarda çizgi roman önerisi sırasında Punisher Marvel Evrenini Öldürüyor önerilmişti. Öneriyi okumadan iki gün önce okumuştum ben de çizgi romanı. Gerçekten okumayan herkese öneririm. Hiç beklemediğim bir şekilde sonu ile birlikte gerçekten size hayatı sorgulatarak bitiyor.

Gülhis: Öneri isteyenin üstüne öneri fırlatmakta üstümüze yoktur. :D Merak edenler, Haziran '22 sayısının Selam'ında güzel çizgi roman önerileri bulabilirler.

Son olarak da dergi içerisindeki kitap ve çizgi roman incelemelerinin az olduğunu düşünüyorum. Sadece güncel olan eserler değil de geçmişe dönük olarak da okuduğunuz eserler ile ilgili fikirlerinizi öğrenmek isterdim.

Sizlere benim için önemli olan bu aya girerken yazmak istedim. Benim için 10 yıldır ülkenin ve ekonominin gündeminden kaçabileceğim bir sığınak, daha eğlenceli farklı bir dünya olduğunuz için şu ana kadar dergide emeği geçen herkese tekrardan çok teşekkür ediyorum. Daha nice on yıllara.



→ Valla geçen ayın en önemli olaylarından biri James Webb teleskobundan gelen ilk görüntülerdi. Yayınlananlardan biri de bugüne kadar yapılmış en detaylı öte gezegen atmosfer spektrum analiziydi. Şurada buna ve bundan sonrasına dair ilginç iki video bulabilirsiniz:

https://twitter.com/NASAAstrobio/status/1547976378716344320

1:22/11:43

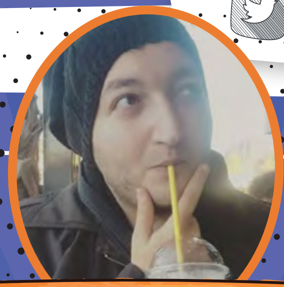
Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...



Gülhis: Bunu aslında en sondaki Piksel Medya bölümünde yapmaya çalışıyoruz ama her aya bir tane düştüğü için (yani bölümü film, dizi, manga, albüm ve kitap gibi ayırdığımızdan) çok göze çarpmıyor olabilir. Ama orada hep geçmiş tarihli, hatta baaaayağı geçmiş tarihli sevdiğimiz medyalar var. Belki bir ara bir Piksel Medya dosyayı yapabiliriz, kim bilir...

Ben bu konuya hep, "Oksijen maskesini önce kendinize, sonra çocuğunuza takın," felsefesiyle yaklaşmaya çalışıyorum. Biraz kafa dağıtalım ki gerçek hayattaki gerçek sorunlarla ilgilenmeye gücümüz olsun. Bir on sene daha burada oluruz umarım hep birlikte!

İhsan: Gerçekten de kitap ve çizgi roman incelemelerinin sayısı artsa güzel olur ama bu tip durumlarda yazarların kendi ilgi alanları da biraz belirleyici olabiliyor maalesef. Mesela benim son yıllarda akademik olmayan kitap okuma oranım epey bir azaldı, çizgi roman desen seneler var. Yeri gelmişken eğer gözünden kaçtıysa, en son etkileşimli bir roman olan Vampire: The Masquerade — Night Road'u yazmıştım. Ben keyifle okudum, belki senin de hoşuna gider.



GELECEK AYIN MİSAFİRİ

SABRİ ERKAN SABANCI

YİNE YENİ HOBİLER EDİNİP, TWİTTER'DA MİLLETİN FEED'İNİ HOBİLERİ HAKKINDA TWEETLER KUSARAK KİRLETİYOR.

Geçen aydan bu yana oynadığı Motocross/Supercross oyunu sayısı:

7

2022'nin geri kalanında çıkacak JRYO'ların hepsini oynama ihtimali:

★★★★★

Persona 3 sonunda modern platformlara gelecek diye 2023'e atlama isteği:

%100

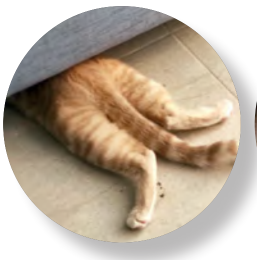
Yıllar boyu indirimlerde "Oynarım" diye alıp da oynadığı oyun yüzdesi:

%15

Bu aralar kafam o kadar yoruldu ki yeniden Stardew Valley oynamaya başladım ama bir yandan da gözümün kenarıyla Graveyard Keeper'ı kesiyorum. Sizin yorgunken beyni rölantiye alıp da oynama oyununuz ne? Merak ederim böyle şeyleri ben, çabuk söyleyin.

→ **@OYUNGEZER:** HANİ NEREDE BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU? YİNE Mİ UNUTTUNUZ YA?!!? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Tünele giriyoruewrjd
@aygengoris



AAAAAAAAAAAAAAAAA-AAAAA PANİK
@gulhiscanpolat



Örtmenim ben hastaydım, ödevi arkadaşlara sormayı unutmuşum...
@canarabaci





Benim için asıl doğum günü hediyesi elbette Sandman olacak. Uzun süredir bir diziye bu kadar heyecanlanmamıştım. Aslında sanırım uzun süredir hiçbir şeye bu kadar heyecanlanmamıştım. Bir an önce ayın 5'i olabilir mi?!

AĞUSTOS

Oyungezer

PORT



İLK BAKIŞ: MULTIVERSUS / İLK BAKIŞ: BALDUR_S GATE 3 - PATCH #8

DOSYA KEŞKE OYUNU OLSA DEDİĞİMİZ ESERLER

BU AY NE OLDU? / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY / KİMDİR IRON BULL

OYUNEZER DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA

MULTIVERSUS – AÇIK BETA

ÇOKLU EVRENLER TEORİK İSE ÇOKLU KAPIŞMALAR NEDİR?!

CEVDET EMRE KIZILCAN



Platform dövüş türü kelimenin tam anlamıyla *Super Smash Bros.*'un tekelinde. Ülkemizde ücretsiz olması nedeniyle tahmin ettiğinizden daha popüler olan *Brawlhalla* ve 50 dolara satılarak bence kendine yazık eden *Nickelodeon All-Star Brawl* hariç bu türde hiç oyun yok desek yeridir. Fakat sorun sadece oyun kıtlığı da değil. Diyelim ki Switch'iniz var ve bir şekilde *Super Smash Bros.*'u elde ettiniz. Çevrimdışı oynamaktan gına geldi ve çevrimiçi maç atmak istediniz. Eyvah eyvah… Çok geçmiş olsun. Büyük ihtimalle en serisinden bir kombo yediniz ve haritadan fırlatılmanız 20 saniye sürmedi.

Dışarıdan hiç öyle gözükmese de platform dövüş oyunları, kitle tarafından inanılmaz rekabetçi bir şekilde oynanıyor. Hal böyle olunca 20 yıldır piyasada olan bir dövüş oyununu insanlar artık beyinleriyle değil omurgalarıyla oynuyorlar.

Shaggy bile çıkış tarihi sırrını çözemedi

İlk duyurulduğundan beri MultiVersus'la alakalı en çok üstüne basıla basıla söylenen şey oynaması ücretsiz bir oyun olarak karşımıza çıkacağıydı. Fakat hem Twitch'ten 1 saat yayın izleyerek hem de özel sürümleri satın alan kişilerin oyuna erkenden erişmesi nedeniyle birçok oyuncu Steam sayfasındaki fiyatları oyunun ücreti sanıyor. Sorun sadece bu da değil. Öncelikle "Kapalı Beta" etiketiyle Twitch'ten anahtar elde ettik bu sorun değil ama arından "Açık Beta" sürecinde oyuna karakter eklendi ve yenilerinin de geleceği duyuruldu. Betada oynadığımız ilerlemenin asıl oyuna yansıyacağını düşünürsek şimdi bu oyun çıktı mı, çıkıyor mu kafalar çok karışık.

MultiVersus'un taze kan olmasının bir avantajı da işte tam olarak bu. Tabii ki *Super Smash Bros.*'tan gelen oyuncular türe hâkim oldukları için bir adım daha önde oluyor ama herkes oyunu şu an öğreniyor, yani şartlar eşit!

MultiVersus versus Super Smash Bros.

Super Smash Bros.'un sadece kitlesi değil oynanışı da biraz "tryhard". Tabii benim beceriksizliğimin de payı vardır ama *Super Smash Bros.*'ta botlara karşı yaptığım maçlarda bile çok zorlanıyordum. *MultiVersus* bu oynanış tarzını niteliği kaybetmeden basitleştirmeyi başarmış. Tahminimce kendilerine hedef kitleyi "Türe çok ilgili ama gerek fiyatından gerekse oynanışından ötürü Super Smash Bros.'a uzak duran kişiler" olarak belirlemişler. O kitleden biri olduğum için demiyorum çok da şahane yapmışlar açıkçası. Öte yandan zaten oyun da kendisinin bol bol *Super Smash Bros.* ile kıyaslanacağının farkında. Şöyle bir örnek vereyim, ayarlar kısmından oyu-



nun arayüzünü bir seçebiliyoruz ve *Super Smash Bros.* şekilde olan arayüz "legacy" adında *MultiVersus*'a eklenmiş durumda.

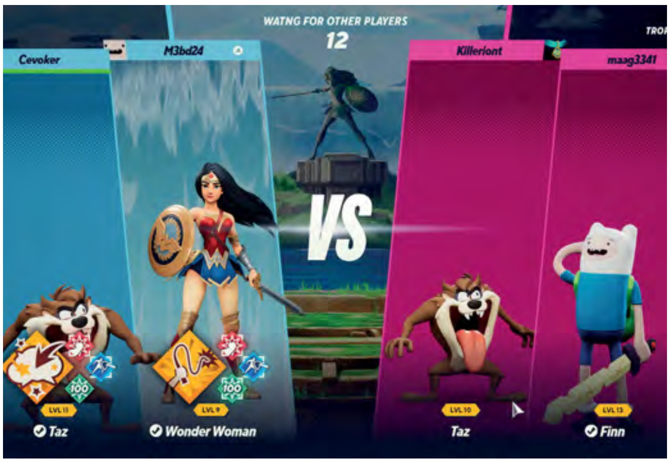
Artık *Super Smash Bros.*'un gölgesinden çıkıp oyunun salt haline bakacak olursak 2v2 mücadelelerin inanılmaz keyifli olduğunu söyleyebilirim. Oyun zaten maç arama kısmında 2v2 modunu aramanızı öneriyor, oyunu tasarlayan ekip bile bunun farkında. 1v1 mücadeleler ve herkesin tek olduğu modlarda ne yazık ki 2v2 kadar keyif almadığımı itiraf etmeliyim. Hatta oyun sizin o kadar 2v2 atmanızı istiyor ki en çok para ve sezon bileti ödüllerini bu moddan veriyor. 2v2'nin daha eğlenceli olmasının sebebi de takım arkadaşınızda kombo yapabilmenizi sağlayan dövüş sistemi. Taz tornadosuna yakalanmış düşmanlarımın üzerine Bugs Bunny'yle çelik kasa fırlatmak gibi basit olmasına rağmen yapıldığında oyuncuyu iyi hissettiren ve "Ne oyun yaptım be!" diye düşündüren kombolar oyunun ana eğlence unsuru.

"Taz alan hayatsızdır!"

Beni yanlış anlamayın sevgili Taz oyuncuları bunu ben değil Steam forumlarındaki kullanıcılar söylüyor! İnanılmaz kolay oynanışının yanı sıra oyunculara herhangi bir savunma şekli vermeden haritadan fırlattığı için şimdiden birçok oyuncu en "nazik" tabirle Taz oyuncularına ayar olmuş durumda. Durum o kadar ciddi ki Player First Games'in kurucu ortağı Tony Huynh "Taz'ın kasırga saldırısının farkındayız. Ayarlamaları test ediyoruz." şeklinde tweet attı.

BvS'den daha iyi bir Batman - Superman kapışması

Ne kadar bayatlarsa bayatlasın ne kadar demode olursa olsun ben "platform oyunlarının Dark Souls'u" şakası yapmadan duramıyorum ve işte o yüzden: Bu da RYO oyunlarının Super Smash Bros.'u! Ehehe… Şimdi gelelim neden bunu dediğime. *MultiVersus*'daki karakterler Bruiser, Tank, Support, Assassin ve Mage olmak üzere beş sınıfa ayrılmış durumda. Bu sınıflar arasındaki oynanış farkı gerçekten çok



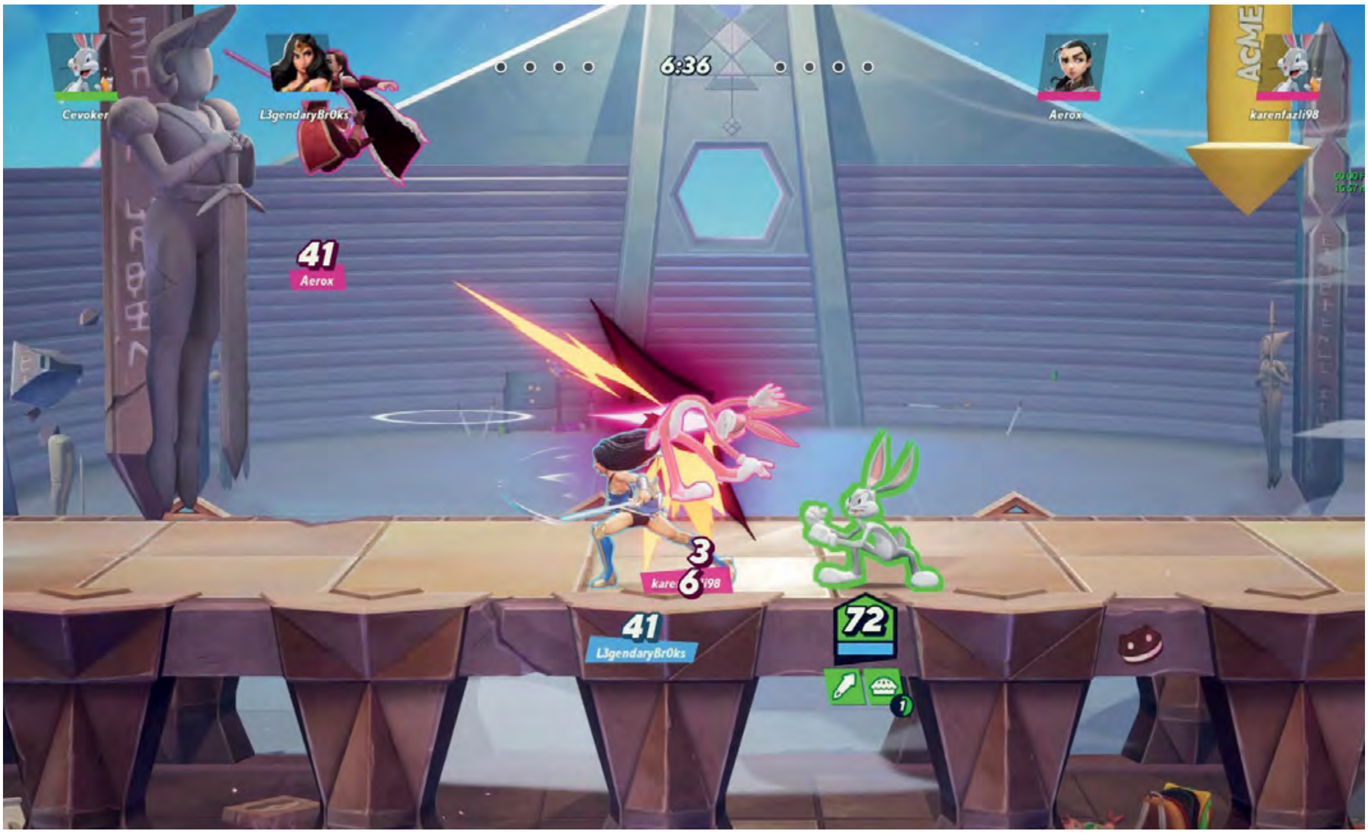


güçlü bir şekilde hissedilebilir olmuş. Yani öyle laf olsun diye yazılmamış bu sınıflar. Fakat iki karakter aynı sınıftalar diye bütün oyun tarzları aynı değil, yanlış anlaşılmasın. Biliyorum bu yazıda *MultiVersus* kelimesinden çok *Super Smash Bros.*'u gördünüz ama bundan bahsetmem lazım. *Super Smash Bros*. çoğu zaman "her karakterin oynanışı birbirinden farklı" şeklinde övülür. *MultiVersus*'ta da durum tam olarak böyle. Zaten daha önce tanıdığımız bildiğimiz karakterlerin bulunduğu dövüş oyunlarında her bir karakter nevi şahsına münhasır olmalı, o konuda hemfikirizdir diye düşünüyorum. Karakterlerin oyun tarzları da bu durumla pekişmiş durumda.

Hazır karakterlerden bahsetmişken *MultiVersus*'taki karakter kadrosundan bahsedeyim biraz. DC'den tutun, Looney Tunes'a, Adventure Time'dan tutun da Scooby-Doo'ya kadar çok geniş bir WB markaları skalası var. Tüm bunlara ek olarak Player First Games'in bu oyun için özel olarak tasarladığı karakter de cabası! Bol çeşit evrenden karakterler olsa da görücüye çıkışı için 16 karakter böylesi bir oyuna göre az geldi ne yalan söyleyeyim. Fakat daha şimdiden LeBron James ile Rick and Morty olmak üzere iki yeni karakter geleceğini biliyoruz.

MultiVersus büyük ihtimalle insanların ana odaklarına alıp da oynayacağı bir oyun olmayacak (Buradan %100 kazanma oranına sahip liderlik sıralamasındaki birinci olan sevgili Tom ve Jerry oyuncusuna sesleniyorum, sen hariç güzel kardeşim!) bunun farkındayım. Fakat asıl oynayacağınız oyuna girmeden önce arkadaşlarınızı beklerken ya da ezilerek kaybedip hayata küstüğünüz bir rekabetçi oyundan sonra "Ne oynasak ya?" sorusuna harika bir cevap olabilir gibi duruyor *MultiVersus*.





TÜR: Dövüş | **YAPIM**: Player First Games | **DAĞITIM:** Warner Bros. Games
DİJİTAL İNDİRME: Oynaması Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** Win, PS5, PS4, Xbox Series X|S, X-One



BALDUR'S GATE 3
PATCH #8: OF VALOUR AND LORE

"SİZDEN ÂLÂ MİND FLAYER OLMAZ, ARTİFAKT SİZE KAAALMAAAZ! ONBEŞ ARMORLUUU DA MİNTARA HAANIM..."

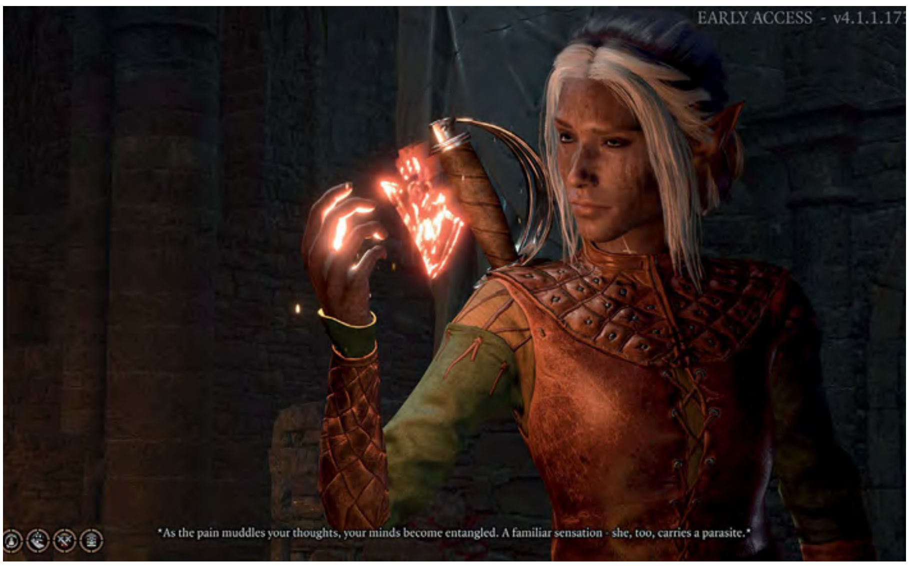
BURCU ARABACI

Evet Bard sınıfının oyuna eklenmesiyle tefimi kaptığım gibi Tosun Paşa yerelleştirmesiyle akıyorum Baldur Geçidi'ne. Yürüyün Tellioğulları!

Oyunda Tef yokmuş gerçi, tüh. Davul, flüt, ud ve lir bulunuyormuş şimdilik. Neyse ud alayım bari, o da yerel bir enstrümanımız. Davranın Seferoğulları! Hakiki Tos'un Paşa geliyor! *(Del'Armgo olan Tos'un mu bu? -Can)*

Girizgahtan da fark edeceğiniz üzere son yamada eklenen Bard sınıfına kendimi fena kaptırmış durumdayım. Yeni eklenen sınıfların neredeyse her konuşmada kendine has bir diyalog opsiyonu olması gerçekten oyuna ayrı bir tat katıyor. Mesela normalde zar atıp perform check yaptığımız bir görevde zaten Bard olduğum için diyalog ağacından sınıf seçeneğini seçerek pat pat geçtim. Bu işin okulunu okumuşuz sonuçta. Bir de üstüne Seldarine Drow olarak işime gelince Goblin'lere "Sen benim kim olduğumu biliyor musun, Menzo'dan bir kamyon(?) Drow yığarım buraya!" diyerekten atar gider yaparak Drow'luğun ekmeğini yemem, işime gelmeyince de "Hehe onlar Lloth Drow'udur ya, biz iyi çocuklarız" diye sıvışmam oyundan aldığım tadı bin kat arttırdı resmen.

Bakın Erken Erişim'den demiyorum; nihayet "oyun" diyebileceğim kadar tam bir oyun gibi hissettirir olmuş bu yamadan sonra. Animasyonlara bir çeki düzen verilmiş; gölgelendirmeler elden geçirilmiş belli. Hele ki konuşma animasyonları...





Dudak senkronu ve yüz animasyonları gelince karakterlere bir başka bakar oldum. Sanki Shadowheart bir tık sempatikleşmiş gibi, yüz ifadelerinden midir bilemiyorum. Lae'zel bile daha çekilesi duruyor, bu ne sihirdir? Gale gitmiş zaten yerine başka bir adam gelmiş; şaka değil, epey değiştirmişler tipini. Ama en önemlisi de ne biliyor musunuz? Artık takım arkadaşları gasp edilirken arkada mal mal bakan yoldaşlar yok. "Hop, ne oluyor orada kardeşim?!" diye dalıyorlar konuya. Daha bir interaktif ve mantıklı olmuş.

Bunun dışında Gnome ırkının da eklenmesiyle oynanabilir ırk sayısı 9'a çıkmış, saçlara da iki renk özelliği gelmiş -ki zaten bunu yapmayanı dövüyorlar artık. Kullanıcı arayüzü de şöyle bir elden geçmiş, artık ne kadar hareketiniz kaldığı daha net belli oluyor. Başkasının çantasındaki eşyaları kullanabilmek gibi hayat kolaylaştırıcı ufak tefek eklemeler var. Bunların yanında ufak düşmanların hareketlerini aynı turda gruplayıp bin kişiyi beklerken sıkıntıdan ölmenizi engelleyen bir Swarm AI sistemi getirmişler, çok da süper olmuş. İnternette çok eleştireni de gördüm ama belli ki bu arkadaşlar hiç Pathfinder oynamamış. Bir han savaşı vardı ki gerçek zamanla 3 saat sürüyordu. Herkes yavaaaş yavaş "şuraya mı gitsem? Buna mı saldırsam?" diye düşünürken lanet olsun Golarion'una da kahramanlığına da diye kapatıp gitmeme ramak kalmıştı.

Bunun dışında sayısız bug falan da düzeltmişler tabii, ellerine sağlık. Bir de Astarion'u gruptan çıkarmama izin verirlerse… Sürekli oyun kapanıyor da çıkarmaya çalışınca. Aslında bug olmayıp topluluktaki Astarion lobisinin kuvvetindendir diye düşünmeden edemiyorum.

Görsellik olsun, arayüz olsun, oynanışın detaylılığı olsun bu BG3 resmen olmuş yahu! İlk erken erişime girdiğinde "Ee bu Original Sin 2'ye çok benziyor" demiş olsam da şu anda o hissiyattan eser kalmamış. Heyecanla bekliyorum çıkacağı günü. Ana karakterime de bu yama sayesinde karar vermiş bulunuyorum, Drow Band kurmak isteyenleri multiplayer'a beklerim. Menzo'dayken konuşuruz. Grubun ismi bu, evet. Scream for me Baldur's Gate!



DOSYA

"Keşke oyunu olsa"

Dediğimiz eserler

Arada bir hayal kurmakta bir sakınca yok. O kadar film ve dizi izliyoruz, kitap okuyoruz, haliyle arada bir "Ah ya, keşke şunun da oyunu olsaydı" diye iç çekmemiz kaçınılmaz oluyor.

Biz de bunu fırsat bildik, bu ay "Madem oyunları eleştirmeyi çok biliyoruz, e hadi biz hayalimizdeki eserin oyununu yapacak olsak nasıl yapardık?" diye çuvaldızı kendimize batırdık. Notlaması ve değerlendirmesi de size kaldı artık...

CHARLIE'nin MELEKLERİ



Şakasız, esprisiz şöyle bir düşünün istiyorum. Charlie'nin Melekleri ciddi ciddi oyun olmaya çok müsait. Bir kere şeyden önce saf aksiyon. Uçaktan atlamalar, roketatarlardan koşarak kaçmalar ve diğer Hollywood klişe aksiyon elementlerini interaktif bir mecrada deneyimlemek çok hoş olabilirdi.

Bunun için Call of Duty var zaten dediğinizi duyar gibiyim ama elimdeki kartlar henüz bitmedi. Charlie'nin Melekleri oyunu diyoruz tabii ki de üç tane oynanabilir karakter olacak! Oynanışları ve stilleri tamamen farklı bu üç karakter sayesinde görevleri tek bir şekilde yapmak zorunda olmayacaksınız. Seviye tasarımları bu üç karakterin farklı oynanış tarzlarını destekleyecek şekilde tasarlandı mı tadından yenmez bir oyun olur. Oyunlarda erkek karakterler daha mı dominant bu başka bir tartışma konusu biliyorum ama bu oyun sayesinde de ikonikleşmeye çok müsait üç kadın karakter oyun dünyasına girmiş olur.

2000'ler yapımı filmdeki karakterleri beğenmediğiniz için bu oyundan bir cacık olmaz diyorsanız öncelikle çok



üzülürüm… İkinci olarak konu Charlie'nin Melekleri olduğu zaman eski materyallerdeki karakterlerin kullanılmasına gerek yok. Açıklamak gerekirse 80'lerdeki TV dizisinde, 2000'lerdeki filmlerde ve son olarak 2019'daki filmde melekler, tamamen birbirlerinden farklı insanlar. Yani uzun lafın kısası bu materyallerden tamamen farklı karakterler yazmaya oldukça müsait Charlie'nin Melekleri. Buradan da "oyun olabilir" hanesine artı alıyor ama Cameron Diaz'ı direkt oyun içerisinde oynayabilme ihtimalini de bir düşünün derim. ■ **CEVDET**

HAYALİMDEKİ TÜR:

Böyle "sapsarı" misali ikilemeyle "apaksiyon" diye bir kelime olsaydı o olurdu ama şimdilik sadece aksiyon ile yetineceğim…

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Gücünü seviye tasarımından alan ve üç farklı oynanabilen karakteriyle hem özgürlükçü hem de eğlenceli

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

"Oyunu film olmuş, filmden oyunu da en iyi Naughty Dog yapar" diyeceğimi sanıyorsanız çok büyük yanılıyorsunuz çünkü Naughty Dog'un oyun tarzı çok lineer kalıyor aklımdaki Charlie'nin Melekleri oyunu için. Hayal kurmuyor muyuz Rockstar şahane kalkar bu işin altından! E zaten Charlie'nin Melekleri'nde ucundan az da olsa komedi unsuru da var. Kalksa kalksa Rockstar kalkar bunun altından.

UZAYA HAÇLI SEFERLERİ

Oyun oynayan bir insanın kitap okurken en büyük avantajlarından birisi çoğu sahneyi bir oyun karesi gibi hayal edebilmesi. Özellikle büyük savaş alanlarının betimlendiği romanlarda kafamda hemen Age of Empires tarzı bir sahne canlanması da bu yüzden olsa gerek. Konu başlığımız "Keşke Oyunu Olsa Dediğimiz Eserler" olunca benim gözümün önüne ilk etapta Poul Anderson'un Uzaya Haçlı Seferi romanı geldi. *(Nasıl da yalan! Başta Blade yazıcam deyip sonra "Yok ya ben değiştirmek istiyorum" demedin mi sen arkadaşım? -Can)*

Romandan kısaca bahsetmek gerekirse, Yüz Yıl Savaşları sırasında İngiltere Kralı 3. Edward ile birlikte Fransızlara karşı savaşmak için ordusunu toplayan Sir Roger Tourneville'in Ansby çayırlarında gelmesiyle hikâye başlar. Ansby'de uzaylılarla karşılaşan ordunun Fransa diye başladığı sefer bir anda kendini başka bir gezegene doğru götürür ve olaylar gelişir. Esasen bu hikâyeye Fransızları da dahil edip şahane bir RTS oyunu çıkar diye düşünüyorum.

Açmak gerekirse Starcraft benzeri bir mekanikle İngilizler, Fransızlar ve Uzaylılar(!) olarak üç farklı ırk dünya ve diğer gezegenlerin yer aldığı çeşitli haritalarda savaşabilir. Oyunun hikâye modunda Sir Roger Tourneville'in uzayı fethetmesine yardım edebiliriz. Öte yandan Skirmish modlarında diğer iki ırk ile de oynayıp bir denge sağlanabilir. Şöyle ki İngilizler uzaylılara karşı güçlü olur, Fransızlar İngilizlere karşı ve uzaylılar da Fransızlara karşı bir avantaja sahip olabilir.

Ha diyeceksiniz ki bunu zaten Starcraft Zerg, Terran ve Protoss ile yaptı. Ancak işin içerisine biraz daha Orta Çağ atmosferi koyup buraya uzaylıları eklemek olayları çok daha ilginç hale getirebilir. *(Warhammer 40K yani? -Can)* Zaten kitabı okurken beni en çok etkileyen de bu cahiliye dönemine bir anda şakkadanak uzaylıların eklenmesi olmuştu. En nihayetinde bu bir oyun hayali ve en azından burada uçmak da özgürüz. Aslında şöyle bir düşününce bana çok mantıklı geldi ya hazır RTS oyunlarında da bir durağanlık varken Poul Anderson'a bir göz atmakta fayda var. ■ **OĞUZ**





HAYALİMDEKİ TÜR:

Gerçek Zamanlı Strateji

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Taş, sopa, mızrak, kılıç, kalkan vs ile birlikte uzaylıların üzerine cenk etme fikri zaten güzeldi ama bunu bir dengeye oturtarak epey keyifli bir oynanış bulabiliriz.

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

Aklıma bu konuda hemen tek bir isim geldi o da Rick Goodman. Age of Empires ve Empire Earth gibi oyunlardan tanıdığımız Goodman uzaylılara da bir el atarsa çok ilginç şeyler ortaya çıkabilir. Hem bu sayede ırklar arasındaki dengenin de emin ellerde olacağını düşünüyorum.

"Keşke oyunu olsa"

DR. JEKYLL VE MR. HYDE





Dr. Jekyll ve Mr. Hyde bugüne kadar nasıl oyunlaştırmadı bilmiyorum doğrusu. Hem güzel bir eser hem de kamu malı, kullanması bedava. Bilmeyen varsa, bu eser toplum normlarına uymak adına iç güdülerimizi ve ilkel dürtülerimizi ne kadar bastırdığımızdan bahseder. Dr. Jekyll egosuna teslim olup her istediğini yapabilmek adına bir serum yardımıyla Mr. Hyde isimli karaktere dönüşür. Ancak bir yerden sonra istemsiz bir şekilde Mr. Hyde'a dönüşmeye başlar, egosunu kontrol edemez. Bu açıdan egomuza teslim olmamamız gerektiğini anlatır Robert Luis Stevenson.

Bana sorarsanız bu tema oyunlaştırmak için çok uygun ve birkaç farklı açıdan ele alınabilir. Mesela dümdüz bir şekilde yorumlarsak Dr. Jekyll olarak özel bir muayenehane işletebiliriz. Gündelik problemler, uymamız gereken toplum kuralları bizi strese sokar, dikkatimiz dağılmaya başlar ve bir yerden sonra işimizi yapmamız çok zorlaşır. Böyle anlarda Mr. Hyde'da dönüşüp stres atmaya çıkarız. Ufak çapta bir Viktorya dönemi GTA'sına döner oyun. Bu arada tedaviler için gerekli olan kaynakları da topluyor olabiliriz mesela.

Alternatif olarak çevreyi manipüle ettiğimiz, karakteri dolaylı olarak yönettiğimiz bir oyun da olabilir. Dr. Jekyll'ı mümkün olduğu kadar çok mutlu etmeye çalışıyoruz, yoksa Mr. Hyde'a dönüşüyor ve ortalığı yakıp yıkıyor. Hatta Reigns benzeri bir kart oyununda bile çalışır bu mekanik. Özetle eserlerin farklı bir ortamdaki karbon kopyasını yapmak yerine, sanatçının anlatmak istediğini göz önünde bulundurursak oraya güzel uyarlamalar çıkacaktır. ■ **ANTON**

TARİHİN EN GENİŞ TÜRLÜ OYUNU!

HAYALİMDEKİ TÜR:

RYO olur, abstrakt bir kart oyunu olur, Sims benzeri bir simülasyon olur, GTA misali bir açık dünya veya "immersive sim" (sız Türkler nasıl diyor, ben bilmiyor) olur.

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Orijinali eserin anlattığı konuyu yaşatıyor. Dinlemekten ziyade deneyimleme fırsatını veriyor.

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

Büyükçe bağımsız geliştiricilerin hemen hemen hepsinin gideri var. AAA yayıncılar mümkün olduğu kadar büyük bir kitle yakalamak adına oyunu sulandıracak ve tartışmalı konulardan uzak duracaklardır. Oysa bağımsız geliştiriciler genelde daha cesur olurlar ve vizyonlarından daha az taviz verirler.

MISTBORN

Brandon Sanderson'ın Mistborn (Sissoylu) romanlarının muhteşem ve oyunlaştırmaya müthiş müsait bir sistemi var. Allomancy adı verilen özel güçlere sahip kişiler vücutlarında bulunan çeşitli metalleri yakarak bazı güçler kazanabiliyorlar. Mesela çelik, yakındaki metalleri itmenizi sağlıyor, demirse tam zıttı şekilde kendinize çekmenizi. Çinko etrafınızdakilerin duygularını coşturmaya, pirinçse baskılamaya yarıyor. Böyle böyle farklı etkileri olan 16 metal ve alaşım bulunuyor ve normalde bunların sadece birini kullanabiliyor olmak bile büyük bir olay Scadrial'da. Düşünsenize, bir meydanda konuşma yapıyorsunuz, halk toplanmış. Çinko yakıp coşturuyorsunuz kalabalığı. Tek bir lafınızla parmağınızı doğrulttuğunuz şeyi yakıp yıkacak çok tehlikeli bir topluluğa sahip olabilirsiniz. (Karşınıza pirinç yakan biri gelirse aynı hızla söndürebilir onların gazını tabii bir yandan) Öte yandan daha da nadir bulunan ve bütün metalleri yakabilen Mistborn'lar var ki, işte beni "Yahu bunun nasıl oyununu yapmazlar?" dediğimiz noktaya getiriyor.

Gece donuk ay ışığının parlattığı, gotik tasarımlı binaları sarmalamış sisin altında uykuya yatan Luthadel şehrinde yere çelik bozuk para atıp kendimizi yukarı ite ite dolaşmanın zevki Spider-Man oyunlarında ağ ata ata New York'ta gezmeye eş değer olabilirdi. Hem kitaplara dirsek teması yapsın hem de boşlukları doldursun deyip Kelsier'in Hathsin'den kaçtıktan sonraki yıllarını oynayıp, Luthadel'in soylu evlerine kök söktürdüğümüzü hayal ediyorum mesela. Assassin's Creed'in suikast planladığımız Black Box görevleri gibi: Kaleye, malikaneye nereden gireceğiz, kimi öldüreceğiz ve neyin peşindeyiz iyice planlamak lazım. Mesela ilk kitapta gerçekleşecek büyük soygunun temelini atacak Kayıp Metal'in arayışında olabiliriz. Öyle dan dun girişirsek Allomancer'larla dövüşmek üzere eğitilmiş Hazekiller'lar canımızı yakacağından gizlilik ön planda. Hatta daha da pervasız davranırsak belki de engizitörlerin dikkatini çekip onlardan kaçmamız bile gerekebilir. Diyorum ya, oyun kendi kendini yazıyor resmen, potansiyeli nice açık dünya oyununa taş çıkartır!

Ha, oldu da ilk oyun tuttu, çılgınlar gibi sattı. Bunun bir de daha sonraki çağlarda geçen ve "Steampunk" olan ikinci üçlemesi var. Onda işin içine biraz daha teknoloji, menzilli silahlar falan da girdi mi oradan alıp yürüyüp müthiş bir seriye evrilmemesi için sebep olmaz zaten. Kimse yapmıyorsa sonunda gaza gelip ben öğrenip yapacağım artık… ■ **CAN**



HAYALİMDEKİ TÜR:

Aksiyon / Rol Yapma Oyunu, seri yürürse Devasa Online versiyonu da tutar bunun.

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Farklı güçleri öne çıkartan özgün oynanışıyla

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

Sanderson Cyberpunk faciası öncesinde CD Projekt'e "İstiyorsanız bedavaya vereyim size haklarını" diye teklif etti aslında. Ama bence inFamous'ta farklı özel güçler konusunda güzel iş çıkartan Sucker Punch bu işin altından hakkıyla kalkar. Forspoken'ı yapan Luminous Productions da sanki büyük ölçüde Mistborn'dan ilham alıyor gibi geliyor bana, onlar da bir alternatif olabilir.

Tam olarak benim hayalimdeki olmasa da Mistborn: Birthright adındaki bir oyun Sanderson'ın kaleme aldığı orijinal bir hikâyeyle geliştiriliyordu. Tam ara konsol jenerasyonuna denk gelmesi ve geliştirme sürecindeki problemler sebebiyle 2016 yılında Sanderson tarafından projenin rafa kalktığı onaylandı. Ama yazarın başka oyun firmalarıyla yakın temasta olduğu ve başka projeleri olduğu düşünülürse belki benim yapmama gerek kalmadan bir Mistborn oyunu görürüz yakın zamanda, ne dersiniz?

"Keşke oyunu olsa"

FULLMETAL ALCHEMIST

Fullmetal Alchemist oyunu denince insanın aklına hemen atlamalı zıplamalı, topraktan dev yumruk çıkarmalı bir dövüş oyunu geliyor. Muhtemelen FMA'nın birbirinden nefis (ve spoiler'lı!) anime açılışlarının etkisi büyük bunda. Ama dövüş oyununu herkes yapar, bence esas FMA'dan muhteşem bir Macera-RYO olur! Durun, bir dinleyin beni!

Macera oyunlarından alışık olduğumuz "Şu ipi alır, sopaya takarsam ucuna bi' de balon bağlarsam..." tarzı bulmacaların yerini "Kilitli kapı var, şu cebimdeki paraları bozup anahtar yapayım" gibi simya bulmacaları alacak. Yeni simya tarifleri keşfedeceğiz, başkalarından öğreneceğiz, öğreteceğiz. İşte burada işin RYO yönü devreye girecek. Gittiğimiz yerlerde kimlerle nasıl etkileşime geçtiğimiz dünyanın gidişatını da etkileyecek. Ha, biz kimiz ki seçimlerimiz dünyayı etkilesin derseniz...

Köle 23 diye biriyiz (anlayan anladı), Xerxes katliamından kurtulan 2 kişiden biri. Ve konuyu bilenler takdir edecektir ki o kurtulan ikinci kişiyi bulmaya ve onun planlarını bozmaya adıyoruz kendimizi. Disco Elysium benzeri (fakat hikâye içerisinde çok bambaşka anlamlara gelebilecek) bir içsel diyalog sistemimiz de var. Karakter özellikleri olarak 7 ölümcül günahın karşıtı olan 7 göksel erdeme sahibiz ve bu erdemlerin her birine verdiğimiz puan bize farklı diyalog opsiyonları sunuyor. Kimlere yardım ettiğimiz, kimlere neler öğrettiğimiz gibi şeyler nihai savaşta yer alanların kullanabileceği yetenekleri belirliyor. Ne dersiniz, efsaneye yakışır bir oyun olmaz mıydı? ■ **BURCU**





HAYALİMDEKİ TÜR:

Macera / Rol Yapma Oyunu

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Yaratıcı çözümlere açık bulmacalarıyla ve geleceğin Amestris'ini şekillendirecek seçimlerle

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

Önce Larian diye düşünsem de sonradan bu işe bir Japon eli dokunması lazım diye düşünerek Square Enix'te karar kıldım. Spesifik olmak gerekirse Final Fantasy XIV'ü yapan Square Enix alt kolu Creative Business Unit III. Shadowbringer ve Endwalker senaryosunu yazan Natsuko Ishikawa'nın bu oyunun ihtiyacı olan hüzünlü fakat geleceğe umutla bakan tonu verebileceğine şüphem yok. E hazır FMA'nın hakları da Square Enix'te… Ben bu konuyu Yoshi P abimize bir açayım. Moshi moshi, Yoshi-san? Kiite kudasai. Hagane no renkinjutsushi?! Benim Japoncam burada bitiyor, umarım anlamıştır.
(İnsan bir "YoshiP-sama genki desu ka?" diye sorar önce ya. -Can)

AMERICAN GODS



Neil Gaiman'ın Amerikan Tanrıları'nı yazarken "Ya bundan çok güzel dizi olur, film olur, video oyunu olur" dediğinden eminim ama bunu ispatlayamam. İşin içinde bazılarını bildiğimiz, bazılarını ilk kez duyduğumuz onlarca eski tanrı ve bir de günümüzün gelişen teknoloji ve trendlerinden ortaya çıkan yeni tanrılar olunca insanın aklına bunları bire bir, bazen de tag team olarak dövüştürmek gelmiyor mu? Benim geliyor valla.

Malumunuz Amerikan Tanrıları'nda eski tanrıların gücü biraz azalmış durumda, çünkü bir tanrının gücü kendisine ibadet edenlerin sayısıyla, inançlarının kuvvetiyle doğru orantılı. Bizim dövüş oyunumuzda da bunun mutlaka bir oynanış mekaniği olması lazım. Mesela yeni tanrılardan Medya, Slav karanlık tanrısı Czernobog ile dövüşürken ulti çubuğunu doldurduğunda "dedikodu" gücünü kullanacak; televizyonlardaki magazin programları Czernobog'un rengarenk kıyafetler giymiş görüntülerini paylaşacak, "Bu nasıl karanlık tanrısı?!" diyen müritlerin inancı sallanacak. Saba Melikesi Belkıs bilgisayarların ve dijital çağın gözde tanrısı Technical Boy ile dövüşürken onu gafil avladığı anda absorbe edecek, sadece onu değil ona tapanların inancını da kendisine katıp daha da güçlenecek. "Yeni Medya" rakibi hakkında bot Twitter hesapları yoluyla sahte haberler yayıp trend topic yaratacak. Zorya Kardeşler bire karşı üç dövüşecek; Estetik Ameliyat tanrısı rakibinin ne kadar çirkin olduğunu söyleye söyleye moralini bozup kendine olan güvenini dibe indirecek.

Tabii bunca tanrıyı daha baştan seçilebilir yapmamak lazım, DLC paketleriyle desteklenecek bir dövüş oyunu olacak bu. Hint Tanrıları paketi bir yandan, K-Pop Tanrıları paketi bir yandan derken paraya para demeyecek bir oyundan bahsediyoruz. ■ **ESER**

HAYALİMDEKİ TÜR:

En klasiğinden bir dövüş oyunu.

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Tüm karakterlerin kendine has ulti yetenekleri ve Street Fighter 5 benzeri cel-shade göz alıcı grafikleriyle kaçırılmayacak bir oyun sizi bekliyor.

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

Kim Yapsa Güzel Olurdu: Aslında tanrılı oyunlar konusunda Hi-Rez Studios'un engin deneyimi var ama ben yine de oyunu bu işlerin ustası Capcom'a emanet etmek istiyorum.

SEVERANCE

"Keşke oyunu olsa"

Bulmaca, karakter gelişimi, paralel evrenler, hafızasını kaybetmiş insanlar, ne idüğü belirsiz dev bir şirket, distopik yakın gelecek… İyi oyunların kurcalamayı sevdiği bir sürü şeyin kesişimi gibi değil miydi Severance?

Daha jeneriğinden itibaren hep bir oyun dünyasına düşmüş gibi hissettirmesinden mi bilmiyorum, izlerken sık sık "Hangi karakteri oynardım?" diye düşündürdü bana. O yüzden diyorum ki, çok uzaklarda aramaya gerek yok, hazır taze taze izlemişken alalım Severance'ın oyun haklarını, eski kafa bir rol yapma oyunu çıkaralım buradan. Yüzlerce saatlik oynanış, her bir adımda açılan ya da kaybolan diyalog seçenekleri, farklı sonlar, her karaktere ve innie / outie tercihine göre farklı zaman çizgileri garanti… Oyun içinde oyun mu gerekiyor? O bile hazır; karakterlerimizin ofisteki asıl iş diye yaptıkları rakam yakalamaca görevi. Peki asıl görevimiz ne? Neyle savaşacağız? Tabii ki gerçeği ortaya çıkarmaya çalışırken yolumuzu kesen ajanlar ve onların bize yutturmaya çalıştığı sahte gerçeklik olacak düşmanımız. Bu gerçekliğin içinde bazen kendi bulanık zihnimize yenilecek ve daha derine düşeceğiz, bazen de küçük bir hikâye parçasını tutup çıkaracağız karanlıktan. Bu parçaları toplayıp birleştirdikçe karakterimiz gelişecek, hikâye netleşecek.





Dizi hakkında çok atıp tutmak istemiyorum, ne de olsa henüz tamamlanmamış bir hikâye var ortada ama oyunun bir güzel yanı da açıkta kalmaya mahkûm kimi noktaların oyuncuların yapacağı tercihlere göre mantıklı bir yerlere bağlanması olacaktır bence. Ayrıca izlerken kafalar çok karışıyordu, oynarken bir şeyleri temize çekme, daha iyi anlama şansı yakalayacağımızı düşünüyorum. Düşündükçe de bu fikre daha çok ısınıyorum.

Grafikler konusundaysa çok kararsızım, dizideki gibi son derece minimalist soğuk çizgiler atmosferi tamamlayacaktır ama oyunu biraz boş gösterebilir. Acaba diyorum onun yerine Disco Elysium gibi el çizimi mi olsa, sanat diye bağırsa? Bilemiyorum, bunu artık tasarım ekibiyle konuşurken kararlaştırırız. ■ **SERPİL**

HAYALİMDEKİ TÜR:

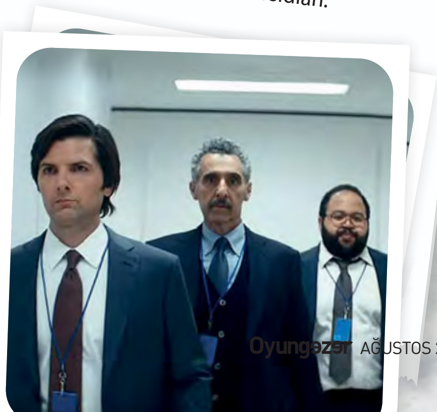
Macera – Rol Yapma. Az dövüşlü, çok bulmacalı.

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Farklı tercihlerin farklı yollara sürüklediği çok dallı budaklı hikâye yapısı.

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

Disco Elysium çakması gibi görünmemesi için tek yol o ekibi eksiksiz olarak işe almak. Biraz zor yani. Kabul etmezlerse, çalınacak tek kapı var: Obsidian.



"80-90S' HEARTS"



Batman vs. TMNT animasyonunu izledikten sonra güzel kurgulanmış çapraz dünyaları sevdiğimi tekrar fark ettim. Marvel vs. Capcom, Double Dragon X Battletoads, Super Smash Bros olsun; "X ile Y dövüşseydi kim alırdı? İki kelam etselerdi muhabbetleri nasıl olurdu?" şeklindeki anlamsız sorulara eğlenceli yanıtlar bulma imkânımız olmakta. Safkan dövüş oyunu olması gibi bir beklentim yok. Zaten dövüş oyuncusu da sayılmam.

Madem atış serbest, 80-90ların çizgi filmlerini sever bir oyuncu olarak izninizle biraz saçmalayacağım ve fikri mülk açısından imkansızı isteyeceğim: Bir seri olacak oyunların birinde Voltron ve Optimus Prime'ı yanyana görmek, diğerinde çizgi romanlarda aynı sayfaya girebilen Lion-O ve He-Man'in beraber mücadele etmesi veya kapışması, Darkwing Duck'ın Scooby Doo ile ipucu avına çıkması, kedi Tom ile Wile E. Coyote'un güçlerini birleştirmesi, Müfettiş Gadget'ı gerçekten kızmış haline tanık olmamız… Tür olarak aksiyon-RYO gidebilir. Şu aralar multiverse'ler, What If...'ler havada uçuştuğu için karakterleri taşımak çok zor olmasa gerek. Prince Lotor ve Mum-Ra'nın ortak paydada buluşması imkânsız değil yani. The Wolf Among Us renkli bilinen karakterlerden bile sisli bir hikâye anlatabiliyorsa neden olmasın?

Aslında Ubisoft şansını benim kadar zorlamasa da aksiyon/strateji kırması Toy Soldiers: War Chest ile ilginç bir aksiyon strateji karışımı denemiş. Cobra Commander ile Ezio Auditore yüz yüze gelmiş. He-Man ile sevimli oyuncak ayılar ve Barbie'vari bebekler çılgınca çarpışmış. Fakat alt yapı ve devamlılığı olmayınca sabun köpüğü olmuş. Tür farklı olabilir ama şansımı zorlayarak konuyu bir senaryoyla daha öteye götürmek isterdim. Ecnebilerin tanımıyla bir crossover. Ve hatta 80-90ların çizgi karakterleriyle bir Kingdom Hearts… (J-RYO sevmem ama o da olumlu.) ■ **GÖKER**

HAYALİMDEKİ TÜR:
Üçüncü Şahıs Bakış açısından bir Aksiyon / Rol Yapma Oyunu

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:
30+ yıllık kahramanları güzel bir aksiyon ve/veya senaryo ile bir araya getirmesiyle.

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:
Bu tip uçuk kaçık bir işi zamanının Obsidian Entertainment'i kotarabilirdi. Bu isim altında Kotor 2 ve Fallout: New Vegas da çıktı South Park: Stick of Truth da.

KRAL KATILI GÜNCESİ



Patrick Rothfuss'un inanılmaz hayal gücünün eseri olan Kral Katili eminim ki okuyan herkesin aklında Yüzüklerin Efendisi evreninin, Harry Potter'ın çok da uzağında olmayan bir yere sahiptir. Kvothe karakterinin tasviri bana kalırsa bugüne kadar yapılmış en samimi kahraman tasvirlerinden olabilir. Bir de bunu mükemmel bir evrenle ve evrene kattığı elementlerle yapan Rothfuss, adeta bizlere yaşanan bir Dünya'yı anlatır. Neredeyse Tolkien'ın yaptığı kadar düşünülmüş bir evren Kral Katili evreni ve bu yüzden oyunu, dizisi çıksın çok isterim. Aslında biraz batırılmasından korksam da Rothfuss abimiz sağ olsun 3. kitabı yazmadığı için evreni çok özlüyorum, ondan dolayı herhangi bir içeriğine razıyım diyebilirim.

Misal evren bugüne kadar gördüğüm en iyi düşünülmüş büyü sistemlerinden birisini kapsıyor. Sempati adı verilen bu büyüleri kullanabilmek için zihin gücü ve iradenin de hayli kuvvetli olması gerekiyor. Bunu bir nevi oyunlardaki Stamina sistemi gibi düşünebilir ve o şekilde oyuna uyarlayabiliriz.

Alar'ı yüksek olan kişiler ve bunların yaptığı Sempatiler diğer kişilerinkine göre değişir. Aynı zamanda Sempati yapma sistemini Stranger Things'teki Eleven'ın gücünü kullanma şekline benzetebilirsiniz. Ne kadar çok kullanıp kendinizi zorlarsanız o kadar zarar görüyorsunuz. Bundan çok iyi bir oynanış çıkabileceğini ve iyi bir hikâyeyle The Witcher evreni gibi yenilikçi bir fantastik evren uyarlanabileceğini düşünüyorum. Ayrıca Sempati yapmak için nesnelerin gerekmesi ve nesnelerle kurulan bağların sonucunda sempatilerin oluşması da envanter ve eşya toplama açısından oyunu derinleştirebilir. Hatta kitapta kanlarını alma suretiyle insanlara zarar verebilecek, kanlarını kaynatabilecek kötü sempatiler yapmak mevcut olduğu için bu tür bir "kanını koruma" veya "düşmana kaptırmama gibi bir temel görev üzerinden ilerlenebilir. ■ **PELİN**

HAYALİMDEKİ TÜR:
Macera – Rol Yapma. Az dövüşlü, çok bulmacalı.

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:
Farklı tercihlerin farklı yollara sürüklediği çok dallı budaklı hikâye yapısı.

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:
Disco Elysium çakması gibi görünmemesi için tek yol o ekibi eksiksiz olarak işe almak. Biraz zor yani. Kabul etmezlerse, çalınacak tek kapı var: Obsidian.

"Keşke oyunu olsa"

DOKTOR MOREAU'NUN ADASI



Bu kitabı bize lisede İngilizce dersinde okutmuşlardı, H. G. Wells'le de ilk tanışmamdır kendisi. O gün bugündür beni en çok etkileyen bilimkurgu kitaplarından, hatta korku elementlerini de bu kadar iyi kullanan az bilimkurgu kitabından biridir bence. Ve bana sorarsanız bu hikâyeden inanılmaz bir korku / hayatta kalma oyunu olur.

Bir yanda hayvanlarla insanları korkunç deneylerle birbirine karıştıran deli ama haklılığına o kadar da inanan bir doktor, öbür yanda bu deliliğin içinde hem akıl sağlığına mukayyet olmaya hem de ölmemeye çalışan bir karakter olarak biz.

Böyle aklıma direkt Outlast 2 tarzı ama daha egzotik bir atmosfer geliyor. Düşünün, düşmanlara karşı savaşma olanağınız çok az. Doğal olarak farklı hayvanlarla karıştırılmış insanların farklı özellikleri ve yetenekleri var. Bir yandan bu "canavarların" elinde telef olmamaya çalışmak, öbür yandan Doktor Moreau'nun çektirdiklerine tanık olarak onlara acımak, doktoru alaşağı etmeye çalışmak ya da belki sadece kurtulabilmeyi umut etmek…

Hem ciddi kaçış / savaş sahnelerine malzemesi, hem de parça parça korkunç laboratuvarları araştırarak ipucu ve kaynak bulma mekanikleri için malzemesi var kitabın; hem de felsefi sorularıyla insanın kafasında uzun süre yer edecek bir hikâyesi.

Çok kült bir kitaptan çok kült bir oyun çıkabilir. İnanılmaz tırsa tırsa oynanacak, bitirince insanın göğsüne fil gibi oturacak… Keşke olsa! ■ **GÜLHİS**



HAYALİMDEKİ TÜR:

Tür: Korku / Hayatta Kalma

NEYLE ÖNE ÇIKIYOR:

Savaşmaktan çok kaçmaya dayalı hayatta kalma mekanikleriyle.

KİM YAPSA GÜZEL OLURDU:

Outlast'ın yapımcıları Red Barrel bir el atsa...

OLD SKIES HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY



Kısaca
Zamanda yedi farklı yolculuk bizi bekliyor

ESER GÜVEN

1 BU SESLER BANA TANIDIK GELİYOR

Dave Gilbert oyunlarını oynadıysanız kendisinin sesi başta olmak üzere Old Skies'taki bazı seslendirmeler size çok tanıdık gelecek. Fia'yı Sally Beaumont'un seslendirdiği oyun, bir Wadjet Eye oyununda bugüne kadar gördüğümüz en kapsamlı, en eksiksiz seslendirmelere sahip olacak. Ayrıca oyunun müziklerinin de yine tanıdık bir isim olan Thomas Regin'e emanet olduğunu söyleyeyim.

2 BIR WADJET EYE OYUNU

Wadjet Eye günümüz point 'n click macera oyunlarının en başarılı temsilcilerinden biri. Sadece yayınladıkları oyunlarla değil (Gemini Rue, Primordia, Technobabylon vs) geliştirdikleri oyunlarla da. Dave Gilbert'ın başında olduğu bu stüdyo son olarak Unavowed gibi nefis bir oyunla karşımıza çıkmıştı; Gilbert gibi bir yeteneğin yeni oyunu da türün sevenlerini haliyle heyecanlandırıyor.

3 ÖLMEK BU İŞİN FITRATINDA VAR

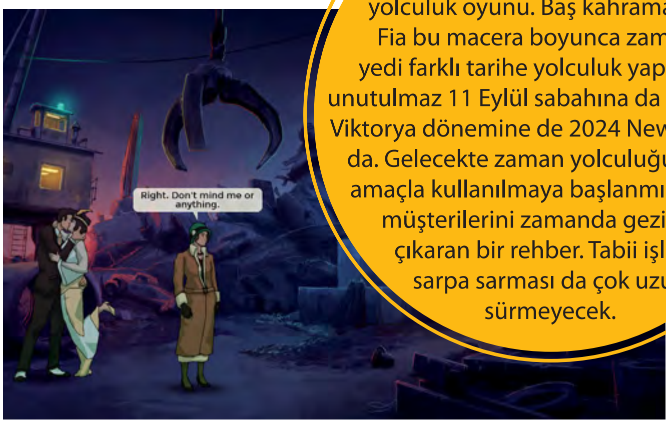
Eski Sierra oyunlarında hata yapıp ölmek mümkündü, Old Skies'ta da Fia ölebiliyor ama bu "Oyun bitti" anlamına gelmiyor. Aksine, Fia öldüğünde zamanın geri sardığını göreceğiz ama Fia o zamana kadar öğrendiklerini de hatırlayacak ve bu bilgilerini kullanarak çözmesi gereken bulmacaların üstesinden gelebilecek. Old Skies demosunu oynarsanız bunun bir örneğini kasa bulmacasında göreceksiniz.

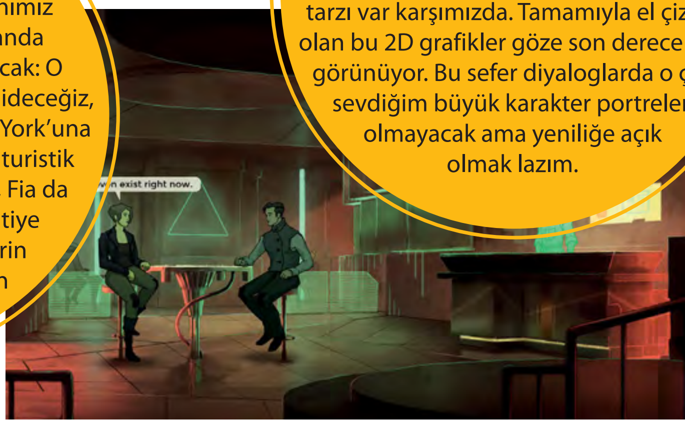
4 PİKSELİMİZE BİRAZ ARA VERİYORUZ

Wadjet Eye ilk kez piksel art olmayan bir oyunla deneyecek şansını. Yani bu sefer 90'ların oyunlarından çok 90'ların çizgi filmlerini andıran bir grafik tarzı var karşımızda. Tamamıyla el çizimi olan bu 2D grafikler göze son derece hoş görünüyor. Bu sefer diyaloglarda o çok sevdiğim büyük karakter portreleri olmayacak ama yeniliğe açık olmak lazım.

5 ZAMANINIZI NASIL ALIRDINIZ?

Old Skies bir zamanda yolculuk oyunu. Baş kahramanımız Fia bu macera boyunca zamanda yedi farklı tarihe yolculuk yapacak: O unutulmaz 11 Eylül sabahına da gideceğiz, Viktorya dönemine de 2024 New York'una da. Gelecekte zaman yolculuğu turistik amaçla kullanılmaya başlanmış, Fia da müşterilerini zamanda gezintiye çıkaran bir rehber. Tabii işlerin sarpa sarması da çok uzun sürmeyecek.





TÜR: Point 'n Click Macera | **YAPIM:** Wadjet Eye Games | **DAĞITIM:** Wadjet Eye Games | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

Oyun ezer



AYIN EZENİ:
ÖMER AKDAĞ

DISSIDIA FINAL FANTASY: OPERA OMNIA

Pay 2 Win değil!

Ne alaka şimdi bu alakasız mobil oyun, değil mi? Durun açıklayayım.

Geçen mobil oyun oynayasım geldi, nasıl oluyormuş şu telefonda oyun oynamak bakayım diyerekten Free 2 Play bir şey indirmeye karar verdim. Mesleki deformasyon, iş oyuna gelince standart sahibi adamımdır. Öyle enerjin bitti üç beş papel ateşle de devam et falan diye darlayan şeylere gelemem. Zamanında Facebook'ta Mafia Wars oynuyordum, tadını aldım, tekrar almayayım tşk.

İlk hedefler Genshin Impact ve Fire Emblem'i makine kaldırmıyormuş, Fate GO da Türkiye'de yok, ne indirsem diye bakınırken Opera Omnia hakkında sağda solda güzel yorumlara denk geldim. Kesinlikle P2W değilmiş, evet enerjin falan varmış ama oyun o kadar bonkörmüş ve oyuncuya farklı farklı o kadar çok şey sunuyormuş ki kesinlikle para harcamana gerek yokmuş. Pek inanmadım ama hadi neyse, Final Fantasy severim, bastım indi.

Ve bütün skeptisizmimi yedim. Hakları varmış. Oyun o kadar bonkör ve o kadar çok yapılabilecek şey sunuyor ki bütün gün eliniz hiç para şeyine gitmeden rahat rahat oynayabilirsiniz. Oyunun başlarında normaldir çekici görünmek adına diyeceğim ama onlarca saat gömenler de aynı şeyleri söylüyor, oyun hakikaten P2W değil, hakikaten aşırı bonkör...

Ama arkadaşlar sorun ne biliyor musunuz? Oyun AŞIRI BONKÖR! "P2W oyunlar aşırı tepki alıyor, aman sakın tepki almayalım, elimizi açalım, P2W diye algılanmayalım" demiş olacaklar ki oyuna bir başlıyorsunuz altın kristal



ne varsa kafanıza yığılıyor. Biraz ilerleyip yeni bir mekanik açıyorsunuz, onun kaynağı da kafanıza yığılıyor. Oyuna başladığımın yarım saat sonrasında yüz tane pasif güçlendiricisi açılmış 50. seviye Cloud'um vardı. E doğal olarak savaştığım 1.-2. seviye canavarlar Cloud bir bakış atsa telef oluveriyordu. Diğer ekip üyelerini bile aynı güce çıkaracak materyal vardı elimde ama üşendim. Ne gerek var ki, zaten tek tuşla kazanıyorum.

Pardon, tek tuşla kazanıyorum dedim ama yanlış oldu, SIFIR tuşla kazanıyorum çünkü oyunun bir de kendi kendini oynama mekaniği var. Oyuncular yazık, kafalarını çalıştırmakla uğraşmasın, oyun onların yerine oynar. Dolayısıyla görev seç - kazan, görev seç - kazan derken 1-2 saatte baydım oyundan. Materyalleri kullanmak zorunda mıydın demeyin, ben Souls'ları zırh giymeden falan oynayan insanlardan değilim, oyun bana bir imkân veriyorsa kullanırım, oyun anlamsız hale gelmesin istiyorlarsa vermesinler kardeşim!

Ezilecek başka yanları da var tabii, her şeyden önce hikâyedeki "FF karakterlerini aynı oyuna attık, o zaman neden dünyanın en klişe senaryosunu ve repliklerini yazmıyoruz ki?" mantığı. Bu kadar müthiş karakteri bir arada kullanma imkânına sahip olmasına rağmen yazdığı şeye dair en ufak tutku duymayan yazarlar nasıl iş buluyor bu tip derleme karakterli oyunlarda asla anlamam.

Ama bunları uzatmayayım. Diyeceğim odur ki F2P oyunların başındaki tek bela P2W olmak değil, P2W olmamaya çalışmak da bela. Daha açık söylemek gerekirse oyun bedavaysa ve bir şekilde ondan para kazanman gerekiyorsa ve de bu işi büyük F2P oyunlar gibi kozmetikle falan çözemeyeceksen, o oyunu dengelemek imkânsız gibi bir şey. Bu tip oyunları oynayan neden oynar vallahi kafamda oturtamıyorum.

Tam F2P oyunlardan sonsuza kadar soğuyacaktım, elime Eren'in eski iPad'i düştü, yükledim Genshin Impact'i, üf! Ne kadar güzel oyundur o ya? O oyun nasıl bedava ya? Geçin opera mopera, gotta catch 'em anime girls all!

Iron Bull



HİÇ GÖRÜNDÜĞÜ GİBİ DEĞİL VALLAHİ!

GÜLHİS CANPOLAAT

Hinterlands'da yanlışlıkla bir ejderhaya denk gelince 0.6 saniye içinde ölmemize sebep olan da bu arkadaş. Kendisine iyi bakın. Oğlum lan kendine daha az zararlı bir fetiş bulabilirdin. Biz neden paldır küldür High Dragon peşinde koşuyoruz?!

Iron Bull'un bu sınırsız ejderha öldürme aşkı… Bu adam neden böyle?

Qun gibi herkesin her adımının Tamassran'lar tarafından kontrol edildiği, yalancılığın ya da bir şeyler saklamanın tabu olduğu bir grubun casusluğunu üstlenmek… Hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığını göstermenin gayet basit bir yolu aslında. Ama işlenişi Iron Bull'un karakterini çok özel kılıyor. Hiçbir şey göründüğü gibi değil, buna Iron Bull da dahil.

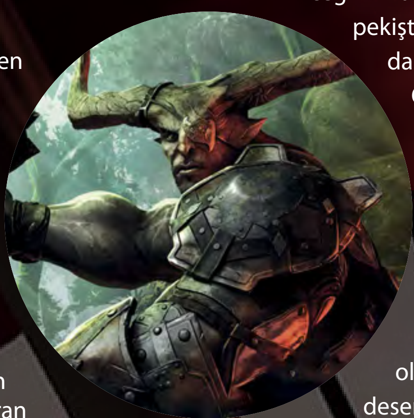
Bir Qunari nasıl casus olur?

Inquisitor'un onunla ve Chargers'la ilk tanıştığı günden Iron Bull'un böylesine mühim bir karakter olacağını kestirmek mümkün mü? Bence değil. Evet, bir Dragon Age oyunu oynadığınızı biliyorsunuz. Evet, herkesin başının altından tomarla hikâye çıkacağını biliyorsunuz ama Iron Bull'un görev odaklı, sakin ve mesafeli girişinden onun nasıl bir karakter olduğunu anlamak mümkün mü? Eğer tutup da onu partinize almazsanız belki de herhangi bir Qun casusu olduğunu düşünerek hikâyeyi sonlandırmak bile mümkün olabilir.



Iron Bull, Qunari'lerin ana vatanı Par Vollen'de doğup büyüyor. Küçüklüğünden beri yaşıtlarından daha kuvvetli olsa da ona ilk ismini aldırtan özelliği kurnazlığı oluyor. Ashkaari, yani "düşünen".

Nedense onun Tamassran'lar tarafından casusluğa yönlendirilmesiyle ilgili hikâyede de hep tuhaf hissetmeme yol açan bir şeyler olmuştur. Sebzelerini yememek için etlerinin hepsini bitirmiş gibi yapıp, iki lokma daha yemeden oyuna gitmesi izin verilmeyince sakladığı etleri ortaya çıkaran bir çocuğa bakıp, "Hım, senden iyi casus olur" diyen güzel yaşam biçimi: Qun.



Huylu huyundan…

Zorlama bir ikiyüzlülükle ve kayıplarla dolu bir hayatı var Iron Bull'un. Adı Hissrad, ya da rütbesi, nasıl çevirdiğinize göre "illüzyonist" ya da "yalancı".

Qun için casusluk yaptığı dönemlerde Qun'dan kaçan Qunari'lerin arasında yaşıyor. Birçok Ben-Hassrath'ın iki senede kafayı sıyırmaya başladığı yerlerde on sene görev yapıyor. Belki de kayıplarının, onu kendi kendisini Qun'un yeniden programlandırma sistemine sokacak kadar yıkmasının sebebi de bu. Ben ne için savaşıyorum, kime bilgi taşıyorum, kimin başını yakıyorum… Haklı olan taraf Qun mu gerçekten?

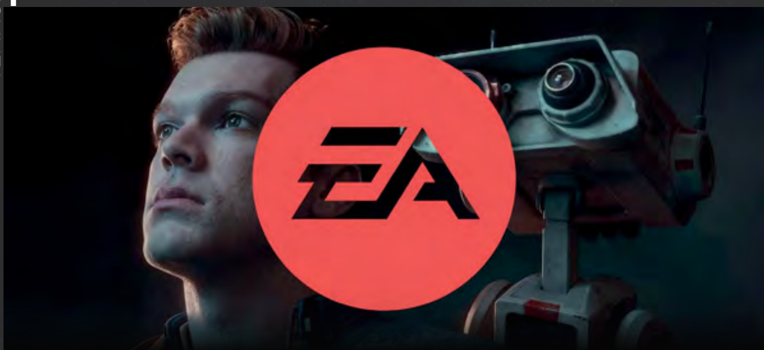
Belki bir sevgili, belki bir arkadaş ya da sadece bir komutan olarak vereceğiniz kararların onun fikrini değiştirmek ya da pekiştirmekte bu kadar rol sahibi olmasının da sebebi bu çalkantılı hayatı bence. Qunari'lerle de Qun'la da ilk tanışmamız değil Iron Bull. Ama bana sorarsanız onun hikâyesi iki konseptin de Dragon Age külliyatında en iyi ele alındığı yer. Adil olma kavramı, özgürlük ve sadakat üstüne kurulmuş bir düşünce deneyi gibi Iron Bull'un hikâyesi. Onun bu kadar sevilen bir karakter olmasının sebebi de bu komplike doğası desem, sanırım yanılmış olmam.



BU AY NE OLDU?

Bu satırları Eser'in yazdığını sanıyorsunuz ama muhahaha, Eser'in yerini ben kaptım! Ter damlası deyip de geçmeyin, bu sıcaklarda o kadar çok biriktik ki kovan mantığıyla bilinç kazanıp sahibimizin yerine geçtik. Sıcaklar bu şekilde devam ederse daha da güçlenecek, belki de dünyayı ele geçireceğiz! Bu köşenin ismi artık Terden Al Haberi, ona göre. ■ "ESER"

TEMMUZ 1



İnternet meme'leri artık popüler kültürün bir parçası. Bazı firmalar da bunları kullanarak takipçilerine sevimlilik yapmayı, isimlerini duyurmayı seviyor. EA de bunlardan biri olmaya çalıştı ama bir PR faciasına imza attı. "10 puanlık biri, ama sadece tek kişilik oyunları seviyor" mesajı sonrası güzelce haşlanan EA geri adım atıp "ya onlar aslında 11 puanlık" falan dese de yer mi hiç oyuncu tayfası!

TEMMUZ 4



Ubisoft eski kataloğuna desteği kesmeye devam ediyor, bu sefer de tam 15 oyunun online özelliklerini sonlandırma kararı aldılar. Dahası bu yüzden bu oyunların DLC'lerine erişim de kesilecek, hatta bazı durumlarda oyunu oynamak bile mümkün olmayacak. Ubisoft'a "dijital ürünlere hiçbir zaman gerçek anlamda sahip olamazsınız" sözünü bir kez daha hatırlattığı için teşekkürler.

TEMMUZ 5

Guardians of the Galaxy ile En İyi Hikâye Anlatımı dalında ödül kazanan, modern Deus Ex oyunlarının da yazarı olan Mary DeMarle, yeni Mass Effect'in kadrosuna Hikâye Anlatımı Yönetmeni olarak katıldı. BioWare, yeni Mass Effect için dört koldan bastırıyor diyebiliriz, böyle ödüllü birkaç kişi daha toplarlarsa iyice coşarız.

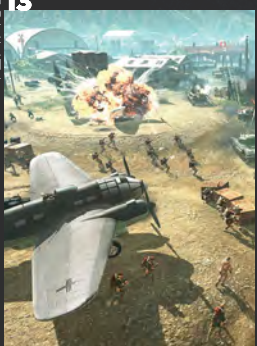


TEMMUZ 7



Erteleme habersiz bir ay olur mu hiç? Square Enix, Forspoken'ı "stratejik" sebeplerle 24 Ocak 2023'e erteledi. Sam Barlow'un yeni sinematik oyunu Immortality çıkışına günler kala 30 Ağustos'a itelendi. Avatar: Frontiers of Pandora Mart 2023'ten sonrasına kaydırıldı. Lord of the Rings Gollum'un yeni çıkış tarihi ise 2023 içinde bir gün. Star Wars Knights of the Republic ise belirsiz biçimde ertelenenlerden.

TEMMUZ 13



Parasal anlamda sinir bozucu haber kotamızı bu ay Company of Heroes 3 ile dolduralım. Yılın en çok beklenen strateji oyunlarından biri olan Company of Heroes 3'ün ön sipariş sayfasının açılmasıyla birlikte elektrik çarpmışa döndük. Normal versiyonu 799 TL, Digital Premium versiyonu 1099 TL'den ön siparişe açılan oyun muhtemelen ülkemizde 0 satacak. Merak edip dursunlar önceki oyunlara bu kadar talep varken yenisini neden kimse almadı diye. O paraya iki tane Elden Ring alınır.

TEMMUZ **18**

Blizzard ilginç bir kampanya düzenledi ve vücuduna gerçek Diablo 4 dövmesi yaptıranlara hem betaya katılma hem de Diablo 4'e ücretsiz sahip olma vaadinde bulundu. Açıklanan dövmecilerden de Türkiye sınırları içinde bulunanı yok ama olsaydı oldukça fazla ilgi göreceğine eminim. Dövme modelleri arasında çok güzel olanlar da var, ben kapardım valla bir tane.



TEMMUZ **20**



Paradox yönetim kurulu, olağan toplantılarında tartışırken "Ya arkadaşlar, Bloodlines 2 unutuldu gitti, hatırlatmamız lazım" diyerek ortaya birini görevlendiriyorlar bence. Bu sefer de bizzat CEO Fredrik Wester devreye girdi ve "Off var ya, çok iyi gidiyor geliştirme süreci, oyun emin ellerde" dedi, sonra da ekledi: "PDXCON 2022'de gösterilmeyecek". He canım, biz de inandık oyunun iyi yolda olduğuna.

TEMMUZ **25**



Ubisoft'un oyun duyurup oyun iptal etmesine, aralarda da oyun ertelemesine alışık olduğumuz için bu haber kimseye şaşırtıcı gelmeyecek belki ama yine de söylemiş olalım: Ghost Recon Frontline ve Splinter Cell VR artık yok. Oyunların değişen mali koşullar nedeniyle iptal edildiği söylense de bu iki projenin de kimseyi heyecanlandırmamış olmasının da etkisi vardır muhakkak.

TEMMUZ **26**

FIFA'da yıllardır Piemonte Calcio ismiyle saklanmak zorunda kalan Juventus, PES ile olan 'exclusive' anlaşmasının sona ermesiyle birlikte EA ile el sıkıştı. Kulübün logosu da ismi de FIFA 23'te bizzat kendisi olarak karşımıza çıkacak, ayrıca efsane kulübün stadyumu da oyuna eklenecek.



TEMMUZ **28**

2K yıllar sonra Grand Theft Auto'da köklü bir değişikliğe gidiyor. Bugüne kadar sadece erkek kahramanları yönettiğimiz serinin yeni oyunu olan Grand Theft Auto 6 bizi ilk kez kadın bir başrol oyuncusuyla tanıştıracak. Bu Latin kadın kahramana, yine oynanabilir bir erkek kahraman da eşlik edecek ve birlikte Bonnie ve Clyde benzeri dinamikler sergileyecekler.

TEMMUZ **28**



Biz ülkece COVID bitti havasından sıyrılamayalım, her tür önlemi bir kenara bırakmış olalım, dünyanın geri kalanında işler pek de o şekilde ilerlemiyor. Canımız The Witcher dizisinin üçüncü sezon çekimleri artan hasta sayıları yüzünden durduruldu. Dizi çekimlerine başrol oyuncusu Henry Cavill'in de katılamadığı söyleniyor ki zaten onsuz The Witcher hayal edemiyoruz artık.

178

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit	8	78
Fire Emblem Warriors: Three Hopes	8.5	80
Fobia - St. Dinfna Hotel	7.5	70
Freud's Bones -the game	7	77
Havsala: Into the Soul Palace	8.5	-
Mario Strikers: Battle League Football	7	73
MX vs ATV Legends	7.5	55
Mythforce (Erken Erişim)	-	-
Neon White	8.5	89
Out There: Oceans of Time	4	57
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge	8.5	85
The Quarry	7	74
V Rising (Erken Erişim)	-	-
Wonder Boy Collection	6	71



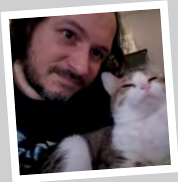
İNCELEMELERDE BU AY





50

OGZ TAKIMI



CAN ARABACI

Bütün aksilikler ay başında derginin son günlerini mi bekliyor anlamıyorum ki? Son 2 senedir hiç hasta bile olmamışken ayın ilk haftasını "grip" olarak geçirdim. Tırnak içinde grip diyorum, çünkü tam toparlıyorum derken tat ve koku duygumun azaldığını fark etmek "Corona mı yoksa?!" şüphesi uyandırdı. Yaptığım tüm testler negatif çıktı en azından, o yüzden ağır grip şüphesine geri döndüm ama bu sefer de tam ben iyileşmişken Burcu ve Leon yataklara düştü. O da yetmezmiş gibi Leon'un parmağı cama kıstı, zaten derdimiz yokmuş gibi bir de hastaneye koşturduk… En azından şimdi herkes iyi de bu krizi de arkamızda bıraktık gibi duruyor şimdilik.

Tabi ben yine de arkama yaslanıp rahatlayamıyorum, çünkü daha derginin son kontrollerinin yapılması ve yayına hazırlanması gerekiyor. Sonrasındaysa biraz daha olaysız ve sakin birkaç gün geçsin de şarj olayım diye umuyorum. Bünye kaldırmıyor artık…

SAYILARLA

14

Leon'un 16 ayda çıkarttığı diş sayısı. Çocuk yemin etti "2 yaşına kalmadan hallederim ben bu diş meselesini" diye resmen.

10

Bütün bu karmaşanın içinde bir şekilde izlemeyi başardığım The Sandman bölümü sayısı. Diziyle ilgili bütün endişelerime rağmen su gibi aktı gitti, ikinci sezon bir an önce gelse bari.

12

An itibariyle yazı işleri müdürü olduktan sonra çıkartmış olduğumuz dergi sayısı. Aa, 1 yıl olmuş resmen!

ÜÇ ÖNERİ

- **Persona 5 Strikers:** Persona 5'ten yakamı kurtaramadım kaç senedir ama şikayetçi de değilim. Burcu daha yeni bitirdi, o bitirirken ben bir kere daha başına kilitlenip "Ya ne güzel oyun ya" diye söylendim bolca.
- **inFamous:** Second Son: PS4'ün çıkış oyunlarındandı. Böyle 15 sene öncesiymiş gibi söylüyorum gerçi ama alt tarafı… n-ney?! 8 sene mi olmuş?! Öhm, güzel oyundu. Evet.
- **Pillars of Eternity:** Tek kişilik izometrik RYO olmasına rağmen hâlâ ara ara garip bir çekim duyuyorum Pillars of Eternity'ye karşı. Avowed gelene kadar bir tur daha dönerim seriyi bence.



ÖMER AKDAĞ

Total War: Warhammer'ların üçünü de birleştirecek büyük Ölümsüz İmparatorluklar güncellemesini kafam gözüm titrer halde beklerken Elden Ring ve Disco Elysium'un suyunu çıkarmakla meşgulüm. Aslında tekrar etmeye bile gerek yok ama, arkadaş ikisi de ne kadar da inanılmaz oyunlardır, onları rafa kaldırdıktan sonra diğer oyunlardan keyif alamamaktan korkuyorum artık. Oyunlar dışında evde günlük egzersiz yapmaya, az çok insan gibi beslenmeye, az biraz sosyal olmaya falan başladım, onlar da iyi geliyor bünyeye. Her şey çok daha güzel olabilir ama çok şükür fena da gitmiyor hayat şimdilik.

SAYILARLA

900

Steam yaz indirimlerinde harcadığım TL. Dolar 30 TL olur, Steam kuru arttırır; ne olur ne olmaz, bir yıllık oyun stokumu yaptım.

15

Elden Ring'de yeraltındaki iki gargoyle'a herhalde bir bu kadar ölmüşümdür. Meğer NPC summon çağırılabiliyormuş, onu çağırınca bir kerede kestim.

1

One Piece'in mangasında kalan arc sayısı. 10 yıl falan sürer kesin ve çok epik olacak çok...

ÜÇ ÖNERİ

- **Battlefleet Gothic:** Armada II: Warhammer 40k'lı Total War'a en yakın şey. Campaign oynanışı biraz sığ ama savaşlarda efsane güzellikte gemileri yönetmek muazzam.
- **Genshin Impact:** İnanılır gibi değil böyle bir oyunun bedava olması. Mobil oyun seviyorsanız ve denememişseniz büyük hata ki mobil dışında bile oynanır.
- **Disco Elysium:** Böyle bir oyunu bir insan beyni nasıl akıl eder ve böyle bir oyun nasıl gerçeğe dönüştürülebilir benim fani aklım almıyor. Tecrübe ettiğim en etkileyici şeylerden biri.





Erkekliğin onda dokuzu 1 dakika boyunca kaçmaktır!

LOOPMANCER

Döngü dediğin bizden sorulur!

ESER GÜVEN

Çinli eBrain Studio'nun çıkış oyunu olan *Loopmancer* birkaç açıdan yine Çinli TiGames'in çıkış oyunu olan *F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch*'a benziyor. İkisi de kendisine punk estetiğini temel almış: *F.I.S.T.* Dieselpunk temalıyken *Loopmancer* Cyberpunk temalı. Her ikisinin de ana kahramanının bir kolu mekanik. Her ikisi de dövüş ustası. Ve her ikisinin de anlattığı hikâye ve anlatım tarzı bir ilk oyun için fazla iyi. Yani diyeceğim odur ki bir gözümüz Çinli oyun geliştiricilerinde olsun sevgili okurlar, adamlar cidden çok iyi işler çıkarmaya başladı.

Loopmancer'da Xiang Zixu isminde bir dedektif/ajanı canlandırıyoruz ve kaçırılan bir gazetecinin peşindeyiz. Bu kaçırma olayının baş şüphelisi Wei Long'un peşinde kavga dövüş ilerlerken kendimizi başa çıkamayacağımız kadar çok kişinin arasında buluyor ve ölüyoruz. Game over. O da nesi, bir anda apartman dairemizde açıyoruz gözümüzü. Meğer hepsi rüya imiş! Değil tabii ki, öldük ama aynı günü tekrar yaşadığımız için bu bir sorun olmadı. Demek ki neymiş? Bir döngünün içine sıkışmışız. Öğrendiğimiz bilgiler capcanlı aklımızda, kazandığımız yetenekleri de kaybetmemişiz. Demek ki neymiş? Bu bir Roguelike'mış.

Bugün aslında dündü, yoksa yarın mıydı?

Aynı günü tekrar yaşamak Zixu'ya benzersiz bir avantaj sağlıyor. Örneğin Wei Long'u tam yakalayacakken bir keskin nişancının ateşine kurban gitmek, bir sonraki seferde o atışı bildiğiniz için bundan kurtulmanızı ve böylece hikâyeyi devam ettirebilmenizi sağlıyor. Sadece o da değil, olayla ilgili topladığınız tüm delilleri, ipuçlarını vs de bildiğiniz için adımlarınızı ona göre atabiliyorsunuz.

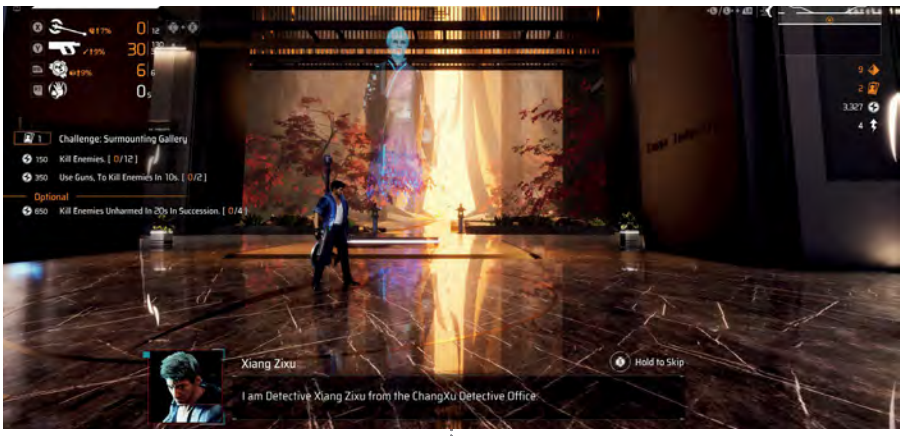
Loopmancer kısmen lineer bir oyun. Kısmen diyorum, çünkü hikâye akışı içerisinde başınıza gelenlerden yola çıkarak yapabileceğiniz bazı seçimler var ve bu da oyunun rotasını tamamen değiştiriyor. Zaten öldüğünüz zaman apartmanınızda bu rotalardaki seçimlerinizi görebiliyor, izlediğiniz hangi rotada kaç kez öldüğünüze bakabiliyorsunuz.

Örneğin daha başlarda bir ipucunu takip etmek için gidebileceğiniz iki yer var: Ditch Village ve Kouga Industry. Kouga'ya gidince sizi çok çabuk harcayabiliyorlar, bir sonraki sefer Ditch Village'ı seçerek tamamen farklı bir rota oluşturmuş oluyorsunuz. Bu seçimin ardından rota yine ortak bir bölgeyle devam ediyor ama sonra da karşınıza çok büyük bir seçim çıkıyor: Hangi karakteri kurtaracaksınız? Bunlardan birini kurtarmak için 15 dakika süreniz var, diğeri içinse süre yok. Burada 15 dakikalık olanı seçip başarılı olabilirsiniz, başarısız olabilirsiniz, diğerini seçebilirsiniz. Bu da üç ayrı dal anlamına geliyor.

Bir ağaç gibi yaşamak özgürce... Sonra da ölüvermek

Dallanan bu hikâye yapısı oyunun sonları bakımından da etkili çünkü *Loopmancer*'da 7 ayrı son var ve hangi sona ulaşacağınız tamamen yaptığınız seçimlerin sonucu. Oyun sonunu gördüğünüzde tekrar apartman dairenizde uyanıyorsunuz, bu da diğer yolları da seçebilmenizi, öğrendiklerinizin üzerine çıkabilmenizi sağlıyor.

Son demişken... *Loopmancer*'ın bunca sonu arasında kötü sonların sayısı bir hayli





fazla olmuş. Dahası, hikâye öyle tatmin edici bir bağlanışa da kavuşmuyor aslında, "Ya şimdi niye böyle oldu ki?" diye kafanızı kaşırken buluyorsunuz kendinizi. Yani şöyle diyeyim, yapacağınız seçimler sizce en iyisi olsa da bir anda dünya korkunç bir yere dönüşünce "Ama bu benim hatam değil?" diye isyan edesiniz gelebiliyor. Bu bakımdan çok orijinal bir oyun bence *Loopmancer*, dünyada her şey siyah ve beyaz değil. Her iyilik iyi sonuç vermiyor, her şey bir anda güllük gülistanlık olmuyor. Çünkü bu karanlık bir Cyberpunk geleceği.

Loopmancer'ın aksiyonu da Roguelike öğeleri de bir hayli başarılı. Her turda bir yakın silah, bir menzilli silah, bir taktik ekipman ve bir yetenek ekipmanı kullanıyorsunuz. Topladığınız coin'lerle harita içerisinde bulduğunuz yeni silahları açabiliyorsunuz ve bu kalıcı bir açılım. Daha sonra silah / ekipman seçim kısımlarında açmış olduklarınız arasından rasgele karşınıza seçenekler sunuluyor, siz de seçiminizi yapıp devam ediyorsunuz. Bazı silahlar çok güçlü, bazıları çok dandik. Ama tur boyunca birçok kez seçim ekranlarına geldiğiniz için başta karşınıza çıkan zayıf silahlara bağlı kalıp da "Bir an önce öleyim de baştan başlayayım" demiyorsunuz. Bu da çok güzel düşünülmüş. Bir Roguelike'ta en sevmediğim şey sevmediğim bir karakter veya silahla oynamak zorunda bırakılmaktır benim.

Oyunun dövüşleri oldukça yüksek tempolu ve düşman çeşitliliği de gayet iyi. Bu hızlı tempoda düşmanların kafasında çıkan işaretlerden yapacakları saldırıların türünü anlayabiliyor, ona göre dash yaparak veya sersemletici yetenekler kullanarak dövüşü lehinize çevirebiliyorsunuz. Öldüğünüz zaman tüm paralar ve topladığınız buff'lar gidiyor, ama Core ve Memento'lar kalıcı. Core'lar sayesinde yeni yetenekler ve bonuslar açıyorsunuz, Memento'lar da hem oyun evrenindeki şahıslar hakkında yeni bilgiler veriyor, hem de ekstra Core kazandırıyor. *F.I.S.T*'te olduğu gibi *Loopmancer*'da da kostüm değiştirme imkanı var ve bu tamamen kozmetik. Yine de Kung-fu kıyafetiyle adam pataklamak daha bir keyifli oluyor.

Bana hemen o silahı getirin!

Loopmancer'ın eleştirilecek çeşitli noktaları da var elbette. Mesela silahlarla ilgili olan kısmı söyledim, ekipman çeşitliliğine rağmen kullanmaya değer (ya da tercih edilecek diyeyim) silah sayısı sınırlı. Yani otomatik taret dururken başka ekipmanlarla uğraşasınız gelmiyor ya da epik baltanızın yerini doldurabilecek silah bulmak zor. Seçenekler arasında sansürlenmiş bir dildo bile var ama, yani oyun çeşitlilik bakımından kendini hiç tutmamış :)

Sonu görebildiğiniz her oyun turunda 5 veya 6 bölge geçiyorsunuz. Bu da oyunda anca bu kadar boss demek oluyor. Üstelik bu bosslardan birini üç farklı halde üç yerde görüyorsunuz. Dolayısıyla boss çeşitliliği bakımından sınıfta kalan bir oyun *Loopmancer*. Boss'ların saldırı düzenleri ve tasarımları güzel ama yetersiz. Tek yaptığınız doğru zamanda dash, sonra da elde ne varsa boss'un üzerine boşaltmakla sınırlı.

Karakter animasyonları ve ortam grafikleri çok güzel ama ana karakterimizin vücut proporsiyonları bana biraz kütük gibi geldi. Sanki kafası büyük ve vücudu onunla orantısız gibi ya da belki de bana öyle gelmiştir. Seslendirmeler, özellikle de vurgular bana bir hayli zayıf geldi; bundan da kötüsü bazı diyalogların bir hayli zorlama olması. Başlarda çok ilginç ilerleyen hikâye bir noktadan sonra kötü bir şakaya evriliyor ve ne alaka dedirtiyor. Özellikle de bazı sonlardaki diyalog kısımlarının size de bir hayli komik geleceğine eminim, sanırım bu da Çince'den İngilizce'ye geçişle alakalı bir sıkıntı. Doğal hissettirmiyor yani.

Ama *Loopmancer*'dan beklentilerinizi belli bir seviyede tutunca karşınızda çok hızlı, aksiyon dolu, kendine has bir tarza sahip bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Hikâye de dediğim gibi başlarda bir hayli ilginç, sonrasında biraz afallasa da "Nereden oynadım bu oyunu?!" değil de "Dur ya, diğer sonlara da ulaşmaya çalışayım bakalım" dedirtiyor. Üstelik başarım çeşitliliği de bunun bitirdikten sonra defalarca tekrarlamaya değer bir Roguelike olmasını sağlamış.





Kediyi sevmeden apartmandan ayrılmak yassah kardeşim!

TÜR: Aksiyon roguelike | **YAPIM:** eBrain Studio | **DAĞITIM:** Xu | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (120 TL)

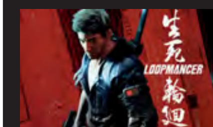
+

- **Cyberpunk estetiğini bir hayli güzel yansıtmış**
- **Notları ve belgeleri okuyunca sağlam bir arkaplan yaratıldığını görüyorsunuz**
- **Grafik tarzı oldukça kendine özgü**
- **Sevebileceğimiz bir kedi var**
- **Flappy Bird tarzı mini oyun bağımlılık yapıyor**

−

- **Bazı silahlar fazla güçlü, diğerlerini açmak bile istemiyorsunuz**
- **Hikâye sonlara doğru biraz fazla afallıyor**
- **Boss sayısı ve hareket çeşitliliği çok az**
- **Tüm oyun saldırma ve dash yapma ekseninde geçiyor**
- **Diyaloglar yer yer aşırı cheesy oluyor**

7



Son Karar

Loopmancer'ın türe herhangi bir yenilik getirdiğini söylemek zor, bunun yerine elindeki malzemeyi en iyi şekilde vermeye çalışıyor. Hikâyenin dallanma şekli ve karar verme kısımları bir hayli güzel, ama anlatım bakımından sınıfta kaldığı yerler var.



Ya Ciri'yi Wild Hunt'ı falan boşver de, bir el daha Gwent?

Yazan: **Can Arabacı**

Oyun içi zaman öldürmelik mini-oyunların çılgınca büyüyüp kendi ayakları üzerinde duran bir deve dönüşmesinin en güzel örneğidir herhalde Gwent. Önce oyun içindeki mini halinden kopup kendi tam teşekküllü oyununa çıktı; bugüne bugün yeni ek paketi de gelmişken hâlâ en çok oynanan kart oyunlarından birisi. Onun üzerine Thronebreaker: The Witcher Tales gibi beklenmedik ama iyi anlamda sürpriz olmuş bir tek kişilik ek oyun çıkartması yaptı CD Projekt. Şimdiyse sessiz sedasız, önden haber vermeden "Bu arada yarın şöyle bir oyunumuz çıkıyor. Tek Kişilik, evet. Witcher'ların yaratılışını anlatacağız ve Gwent'i Roguelike türüyle birleştiriyoruz" diye Rogue Mage'i önümüze atıverdiler. Bu haberin hangi bir cümlesine "N-Ney?" diye şaşıracağımıza karar veremeden oynamaya başladık tabii bir yandan…

Ya aslında başta kulağa çok garip geliyor ama tam olarak tek kişilik bir Roguelike Gwent tecrübesi elimizdeki. Ne eksik ne fazla. Hikâye olarak Thronebreaker yoğunluğunda bir şey beklemeyin. Olay büyük ölçüde "Araya bir iki diyalog serpiştirdik ve boss'ları yenerseniz de mevzuyu ilerleten bazı ara sahneler çıkıyor"-dan ibaret daha çok. Alzur ve Lyliana adındaki iki büyücü "Yahu biz bu kadar canavarla nasıl baş edeceğiz? Keşke Witcher diye bir mutant icat etsek de gidip bu yaratıkları kesse" diyor ve ilk bölüm de onların bu deneyine adanıyor. Haritada adım adım ilerleyip üç mutajeni toplayarak deneyi gerçekleştirmeye çalışıyoruz ama bu o kadar kolay olmuyor çünkü gereken son mutajen kar beyazı bir ejderha olan Albastra'dan elde ediliyor. Ben ilk seferde artık iyi oynadığımdan mı yoksa acemi şansından mı bilmiyorum ama son boss'a kadar gelince biraz ukala bir şekilde "Eee, döveriz ya bunu da" dedim. Sonuç olarak da beni yerle yeksan ve tuzla buz etti; kartlarım önünde buz keserken 0 puanla kapatıverdim maçı. Ama zaten Roguelike türünün olayı da bu değil mi? Asıl mevzu tekrar tekrar deneyip seviye atlamak, her seferinde değişen harita üzerinde yeni yollar seçmek, daha çok güçlenmek ve elimize geçirdiğimiz, açtığımız yeni silahlarla en nihayetinde önümüzü tıkayan o engelin üstesinden gelmek…

Peki bu üstesinden gelme işini nasıl yapıyoruz? Gwent oynayarak. Standart Gwent'e göre bir tık basitleştirilmiş ve törpülenmiş hali bu tabii. Örneğin iki yerine tek turdan oluşuyor maçlar, o yüzden de "İlk turda rakibime bilerek yenilmiş gibi yapayım da kartlarını harcasın" gibi bir mevzu yok bu sefer. İlk siz oynuyorsunuz, sonra rakibiniz oynuyor; bir siz, bir o derken aynı turda bitiriyorsunuz eldeki aksiyonları. Sonuç olarak sahada kimin daha fazla puanı varsa o galip ayrılıyor. Eğer yenilirseniz o denemenizde kazandığınız toplam maç sayısı gibi istatistikleri görüp laboratuvar ekranına geri dönüyorsunuz. Ta ki bir sonraki denemeye kolları sıvayana kadar.

Daha çok RNG ekleyelim!

Bu arada basitleştirilmiş hali diyorum ama bu sizi aldatmasın. Karşınıza çıkan düşmanların her birinin farklı seviyeleri ve türlerine göre değişen oynanış şekilleri olduğundan aslında gerçekten de bir Witcher gibi düşünüp planlama yapmanız gerekiyor. Mesela elinizdeki büyülere çok bel bağlıyorsanız Maxii, the





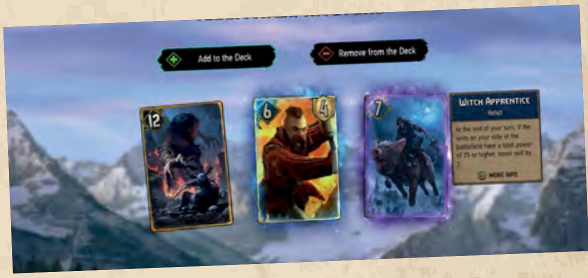






Mage Hunter karşınıza çıktığında bu yaklaşımınızı bir durup tekrar düşünmenizi tavsiye ederim, zira siz o özel büyülerinizi her kullandığınızda çeşitli avantaj sağlayan kartlara bel bağlıyor kendisi. Ya da mesela Lanternbearer Wraith, elindeki Specter kartlarını sahaya yaymaya çalışıyor -ki 6 ya da daha fazla Specter kart oyunda olduğunda her tur bütün birimlerinize 3 hasar verebilsin. Olur da bu özel yeteneğe dikkat etmez ve önlem almazsanız ne kadar üstün eliniz olursa olsun ordunuz bir anda sıcaklık dalgasının ortasında kalmış Avrupa gibi erimeye başlayabiliyor. (Kusura bakmayın fazla spesifik olduğunun farkındayım. Ben bunu yazarken hava 39 derece de) Oynanan kartlara ve özelliklerine dikkat etmek Rogue Mage'de başarıya ulaşmanın kilit noktası. Yoksa gidip de Veil özelliği olan ve haliyle Status efektlerinden etkilenmeyen kartlara Bleed atmaya çalışıp "Aaa, niye kanamıyor ya bunlar?" demeniz işten bile değil. Son olarak karşınıza çıkacak ilk büyük engel için de ufak bir taktik vereyim: Albastra'nın kanatlarını yok etmek ve yanındaki birimlere azar azar bile olsa düzenli hasar vermek galibiyete giden yola adeta kırmızı halı sermek gibi oluyor. Ben kendi kullandığım taktikte Giantslayer ve One-Eyed Betsy gibi büyük oynayan kartlara bel bağladım ve Yennefer: Conjurer kullanarak en yüksek puanlı kartlara 1 hasar verme yeteneğine abandım bolca. Buradaki püf nokta rakibin





Alzur'dan Lezzetli Mutajen Tarifleri

Çok zorlanıyorsanız Archmage modu her savaştan önce mananıza ufak ufak yenileme yaptığı için işinizi birazcık kolaylaştırabilir. Ama bunu açınca skor listesine adınızı yazdıramıyorsunuz, onu da söyleyeyim.

Enerjinizi (Archmage modunda oynamıyorsanız) yenilemenin yolu ya Place of Power'lardan +20 Energy seçeneğini seçmek ya da rastgele olaylarda size enerji verecek seçenekleri seçmek.

Place of Power'ların her birinin farklı bir işlevi var. Rotanızı belirlerken rasgele ne gelecek diye değil de bilerek ilerlemeniz daha hayırlı olur. Buna göre Igni (Kırmızı), destenizden bir kart çıkartır. Quen (Sarı), kartlarınızdan birini daha güçlü bir karta dönüştürür. Axii (Yeşil), bir ünitenin gücüne +3 ekler. Aard (Mavi), elinizdeki kartın bir kopyasını daha yaratır.

Her dövüşten sonra destenize yeni kartlar ekleyebildiğiniz gibi istediğiniz kartları destenizden çıkartabiliyorsunuz da. Kullanmadığınız, çok da işinize yaramayan kartları çıkartmaktan çekinmeyin, böylece asıl istediğiniz kartların gelme ihtimali daha da artar.

Kendinize çok aşırı güvenmiyorsanız Elite Battle'lara çok da bulaşmamaya çalışın; eğer hazırlıksız yakalanırsanız bir anda sizi alaşağı edebiliyorlar. Ama olur da kazanırsanız, bazı kartlarınız gelişip daha güçlü hale de geliyor.

Başta elinizdeki büyüler enerjinizden azar azar yiyor olsa da seviye atladıkça yapacağınız çok daha güçlü büyüler enerjinizi bir çırpıda bitirebilme yetisine sahip. O yüzden enerji veren etkinlikleri yabana atmayın.

Destenizdeki kartların sinerjilerini nasıl kullanabileceğinizi öğrenin. Mesela Bulwark destesinde Tridam Infantry gücüne her + aldığında rastgele bir rakibe saldırı yapar. Soluna bir Temerian Drummer yerleştirirseniz her tur sonunda hem +1 güçlenmiş hem de rakibe 1 hasar vermiş olursunuz. Bu gibi basit sinerjiler bile damlaya damlaya rakibinizi boğacak bir göl haline geliyor.





en yüksek puanlı kartı 8'se ve üç tane 8 puanlı kartı varsa bu özelliğin üçüne birden vuruyor olması. Böylece rakip kartları aynı seviyede tutmayı başarırsanız topluca biçebiliyorsunuz ve çok da keyifli oluyor; tavsiye ederim.

Siz oynadıkça bir yandan seviye atlıyorsunuz demiştim ya, seviye atladıkça da yeni kartlar, iksirler, büyüler ve yeteneklerin yanında desteler de açılmaya başlıyor. Maceraya oldukça standart bir deste olan Bulwark'la başlıyorsunuz; 15. Seviyede Savage Fury, 25'te Hive Mind, 45'teyse Chaos desteleri açılıyor. Her destenin özel ve standart kartları farklı, oynanış stilleri de birbirinden ciddi şekilde ayrılabiliyor. Mesela Bulwark biraz daha eski, alıştığımız "Northern Kingdoms" tadında oynanışa sahipken Hive Mind daha ziyade "Monsters" destesini anımsatıyor. RNG yani rastgelelik dozajı normal Gwent'e göre biraz daha fazla olduğundan karşınıza çıkan her etkinlik ve savaş üzerinde tam hakimiyet sağlayamıyorsunuz. Ama desteniz ve başlangıçta seçtiğiniz anahtar kartlar büyük ölçüde stratejilerinizin bel kemiğini oluşturuyor.

Thronebreaker hem yine beklenmedik olması hem de bir kart oyunu için fazla iyi RYO mekanikleri içermesiyle beni biraz şımarttığından olsa gerek, Rogue Mage beni ne çok gaza getirdi ne de büyük hayal kırıklığına uğrattı. Tam ortada kalan, oynadığıma pişman olmadığım ama oynamasam da çok büyük bir kayıp saymayacağım lakin 50TL'lik fiyatını düşününce kelepir diyebileceğimiz bir tecrübe sundu. Siz de beklentinizi ona göre ayarlarsanız ve biraz daha farklı bir Gwent macerası fikri çekici geliyorsa kurak yaz günlerinde keyifli vakit geçirtebilir. The Witcher 3 ile hayatımıza giren bu mini oyuna karşı doygunluk seviyesine ulaştıysanız Rogue Mage'in çok da yeni bir şey sunmadığını da unutmayın yine de.

YAPIMCI / DAĞITIMCI: CD Projekt RED | **TÜR:** Kart Oyunu | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)

+

- Tek kişilik Gwent'e doyamadıysanız ilginç bir alternatif.
- Fiyatına göre sunduğu eğlence oranı yüksek.
- Bir sardı mı "E hadi bir tur daha döneyim" dedirtiyor.
- Kart görselleri yine 10 numara.

−

- Bazen rastgele etkinliklerle önemli kartları pat diye kaybetmek can sıkıcı olabiliyor.
- Thronebreaker kadar özel ve farklı bir oyun hissiyatı vermiyor.
- Roguelike yaptınız diye hikâyeyi bu kadar geri plana atmaya gerek var mıydı?

7.5



Son Karar

Gwent görmekten baymadıysanız keyifli bir tek kişilik tecrübe sunuyor. Mekanikleri asıl Gwent ve Thronebreaker kadar kompleks olmasa da daha basitleşmiş yapısı Roguelike türüyle uyumlu şekilde çalışıyor.



STARSHIP TROOPERS: TERRAN COMMAND

En iyi böcük, ölü böcüktür!

KIVANÇ GÜVEN

İnanılmaz ofansif bir giriş yapmışım gibi görülebilir ama bu oyunu oynadıktan sonra gerçekten de böceklere karşı ciddi bir cephe aldım arkadaşlar. Starship Troopers ismine aşina olanların beni az çok anladığını düşünüyorum. Özellikle 1997 yapımı filmin atmosferine oldukça yakın bir çizgide olan oyun, börtü böceğe karşı insanı düşman ettirecek kadar stresli ama bir o kadar da eğlenceli.

Yine mi aynı şey ya… Ay yok değilmiş!

Uzaktan bakıldığında oyunumuz klasik bir Gerçek Zamanlı Strateji gibi dursa da aslında türün temel dinamiklerini barındırmıyor; daha farklı bir yapısı var. İzometrik bakış açısıyla, çeşitli askeri birimleri yönetiyoruz ama bunu *Age of Empires* veya *Starcraft* gibi derin bir kaynak yönetimiyle gerçekleştirmiyoruz. Hemen her bölümün başında, elimize verilen kısıtlı sayıda askerle ufak bir üs ele geçiriyoruz. Ele geçirilen üsler, bize birkaç askeri birim basma hakkı veriyor. Böylece ordumuz biraz daha büyüyor. Ama "Maden var bak, altın bas!" veya "Bak bak, şuradan gaz çıkart fabrika kur işle!" gibi bir durum yok. Ele geçirilen noktalar bize kaynak (Supply Depot) sağlıyor, kaynak sayımızla orantılı ordumuzla yolumuza devam ediyoruz. Yani bina kurmakla, geliştirmekle falan vakit kaybetmiyoruz.

Bu durumun oyunun dinamiklerini basitleştirdiği bir gerçek. Fakat bu negatif bir durum mu? Bana kalırsa tam aksine, oyunun başarısını borçlu olduğu en temel konu bu. Oyunu öğrenmek gerçekten çok basit. Normalde bir GZS'nin dinamiklerini öğrenmek saatler alır. Bu binayla şunu geliştir, şu birim gelişince bunu yap, cart curt… *Starship Troopers* ise olabildiğince net. Oyundaki gelişim mantığını ve oynanışı anlamak, oyunlarla az çok aşina olan birisi için toplam yirmi dakika sürüyor (Bu kişi sensin sayın okur. Uzayda böcük patlatmalı fiçuv fiçuv ateş eden izbandut gibi adamlarla dolu bir GZS incelemesi okuyorsan, oyun sektörüne aşinasındır herhalde).

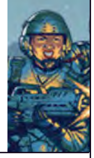
Terran Command, gerek atmosfer gerekse de tarz bakımından 1997 yapımı filminin izinden gidiyor. Fakat bu yalnızca "mizacından etkilenmek"le kalıyor. Yani senaryo bazında filmin/kitabın devamı veya bütünleyici bir parçası olma gibi bir durumu yok. Seriye aşina olanlar eminim oyundaki birkaç tatlı göndermeyi veya tanıdık ismi gördüklerinde gülümseyecektir ama bundan daha ötesi yok. Oyunda senaryo ikinci planda, *Starship Troopers* ismi de oyuna arka plan olmaktan ibaret anlayacağınız.

Senaryo kısaca şöyle: Kwalasha gezegenindeki kaynakları çıkartıp işlemek isteyen insanlarla gezegen ahalisi böcekler savaşıyor. Nasıl ama? Hayır ben çok kısaltmadım, senaryo gerçekten bundan ibaret. Bakın benim "yalandan senaryo" dediğim bir olay var. Ayıp olmasın diye konulmuş, zerre ilgi çekmeyen ama oralarda bir yerlerde seyreden, varla yok arası senaryoları böyle adlandırıyorum. Buradaki durum da bu. Yalandan bir senaryo var işte. Güzelim külliyata yazık edilmiş diye düşünmeyin ama, ben bunun bilinçli bir tercih olduğunu düşünüyorum. Çünkü senaryo her ne kadar odağın dışında kalsa da başka etmenler öne çıkarak oyunu yine de parlatıyor.

Böcek İlacı 101

Oynanış tarafına baktığımızda keyifli ve taktiksel bir oynanış bizleri bekliyor. Oyunun kademeli olarak artan, mücadeleci bir zorluk seviyesi var. Üst zorluklarda bu durum saç baş yolduracak seviyede olsa da üçüncü ve dördüncü zorluk seviyelerinde oyunun mücadeleci yapısı oyuncuyu kendine bağlıyor. Hemen her bölümde bir önceki bölümden farklı düşmanlar karşınıza çıkıyor, farklı üniteleriniz oluyor ve farklı taktikler kurmak zorunda kalıyorsunuz. Bu sayede oyun sürekli değiştiği ve geliştiği için de oyuncu 19 bölümlük ana senaryonun sonuna kadar devam ediyor. Fakat şunu da belirtmem lazım, bazı görevlerin süresi diğerlerine göre fazla uzun







Sırtını sağlam yere dayamış

Terran Command sırtını sağlam bir külliyata yaslıyor. Starship Troopers'ın çıkışı 1959 tarihli Robert A. Heinlein'ın aynı isimli romanına dayanıyor. Her ne kadar yoğun militarizm sebebiyle ben kitaptan pek hazzetmesem de onlarca dile çevrilip bir sürü ödül aldığı gibi 1997 senesinde de filme çevrilmiş. Kitaba "Yıldız Gemisi Askerleri" adındaki İthaki Yayınevi baskısıyla, filmeyse Disney+ üzerinden erişebilirsiniz. Ha, bu arada film geniş kitleler tarafından sevilince devam filmleri de yapılıyor fakat ilk filmin başarısının yanından bile geçilemiyor.

olduğu için yer yer "Öff yeter be kaç saattir böcek kesiyorum" hissiyatı olabiliyor. Ama bu anların sayısı keyfinizi kaçıracak kadar fazla değil, merak etmeyin.

Oynanışa dair her şey iyi ve hoş mu peki? Maalesef değil. Bazen kamera açıları öyle kontrolsüz hale gelebiliyor ki… Mesela önünüzde bir bina var diyelim. Ünitelerinizi binanın arkasından dolaştıracaksınız. Aa, o da ne? Üniteniz kayboldu! Nerede? Binanın arkasında. Peki ben neden göremiyorum? Çünkü yapımcılar, bu tip durumlarda binanın şeffaf gözükmesi gerektiğini düşünmek yerine "Neyse canım sen de askerini oraya koyma" demiş sanırım. Aynı şekilde kontrol konusunda da bazen benzer sıkıntılar oluyor. Mesela her GZS severin yaptığı ve yapacağı klasik taktik olan önden bol canlı tank benzeri birimleri gönderip arkadan da yüksek hasar vuran narin birimleri peşlerine takmak istiyorsunuz. Aa! Bir bakıyorsunuz siz komutu doğru vermenize rağmen önde narin birimler, arkada tanklar gidiyor. Böyle durumlarda durdurup tekrar hizaya dizmeniz gerekiyor, bu da biraz can sıkıcı olabiliyor. Yani her ne kadar genel hatlarıyla başarılı bir oynanış olsa da bir *Starcraft* rafineliği yok.

On beş böceğe saldırdım, vurdum vurdum saymadım…

Gelelim grafiklere… Gerek sanat tasarımı gerek renk paletleri gerekse harita tasarımları konusunda Artistocrats hiç de fena bir iş çıkartmamış. Grafikler muhteşem olmasa da gayet başarılı. Böceklerimiz gergin ve rahatsız edici, askerlerimiz sert ve gazlı. Yani böcek patlatmalı bir GZS'den isteyebileceğiniz her şeyi karşılıyor. Yalnız bu konuda, oyunun ara videolarına yönelik bir eleştirim var. Tüm ara videola, haber programı şeklinde tasarlanmış ve oyuncuya manipülatif haberler sunmak üzerine kurulu. Fakat zaten *Starcraft*'tan aşina olduğumuz bu sistem, benim açımdan zerre kadar ilgi çekici olmadı, olamadı. Hatta bazılarının bitmesini oflaya puflaya bekledim. Zevk meselesi tabii, eminim bu sinematikleri çok eğlenceli bulan kişiler de vardır. Harita tasarımları konusunda da benzer bir durum var. Oyun 19 bölümden oluşuyor ve her bölüm farklı bir haritada geçiyor. Ama çorak bir gezegenden bahsediyoruz, yani harita tasarımları oldukça kısıtlı diyebiliriz. Yapımcı yine elinden geleni yapmış. Şehir haritası, maden haritası vb. de var ama 19 bölüm yahu… Geri kalanları ya çölde ya da bozkırda geçiyor. Yani bilemiyorum, belki biraz daha yaratıcı davranılıp çeşitlilik sağlanabilirdi.

Bu güzel grafiklerin yanında inanılmaz başarılı bir optimizasyon sunulmuş. Evdeki külüstür bir bilgisayarda maksimum grafik ayarlarında şov yapa yapa oynattı kendini. Öyle kaotik anlar oldu ki yeri geldi gökten yüzlerce böcek yağdı; onlarca askerim bombayla, tüfekle böceklere karşı koydu ama oyun bir kere bile takılmadı. Çok uğraşılmış bir teknik başarı var ortada, umarım AAA şirketler de bundan birazcık feyz alır.

Olmalı mı, olmamaalı mı?

Neredeyse sıfır beklentiyle başladığım *Starship Troopers: Terran Command*, beni gerçekten çok şaşırttı. Yenilikçi ve basit kaynak yönetimi, komplike taktikleri, keyifli oynanışıyla artık ayda yılda bir çıkan GZS türünü başarıyla temsil ettiğini düşünüyorum. Günahları yok mu? Gayet de var. Fakat bu, başarılı bir oyunla karşı karşıya olduğumuz gerçeğini değiştirmiyor.

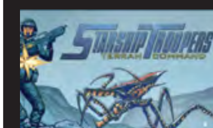
+

- Basit ve etkili oynanış
- Öğrenmesi kolay – ustalaşması zor dinamikler
- Starship Troopers atmosferini hissettirmesi
- Muhteşem optimizasyon
- Farklı ve özgün bir kaynak yönetimi sistemi

–

- Yalandan senaryo
- Ara sıra oluşan tekrara düşme hissi
- Ara sinematik ve müziklerin vasatlığı
- Çok oyunculu yapıya oldukça müsait olmasına rağmen yalnızca single player senaryo olması
- Mekân çeşitliliğinin azlığı
- Yer yer patlayan kamera açıları ve kontroller

7,5



Son Karar

Beklenti yüksek tutulmadığı sürece, GZS severlerin mutlaka bir şans vermesi gerek.

TÜR: Gerçek Zamanlı Strateji | **YAPIM:** The Artistocrats | **DAĞITIM:** Slitherine Ltd.
DİJİTAL İNDİRME: Steam (50 TL), Epic Games Store



STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN

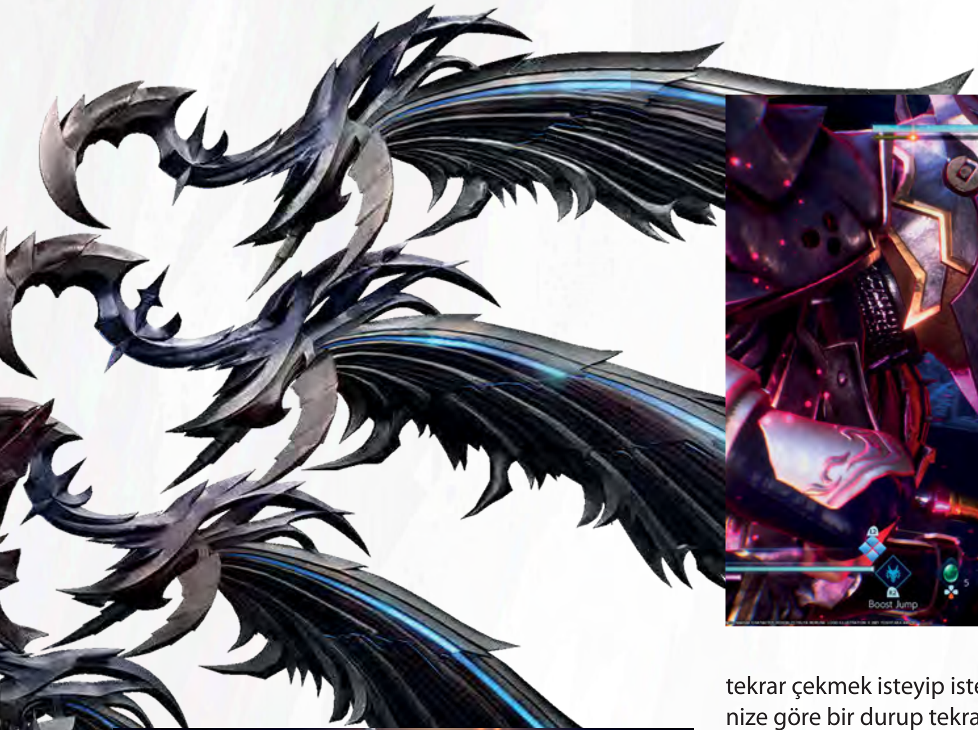
TRIALS OF THE DRAGON KING

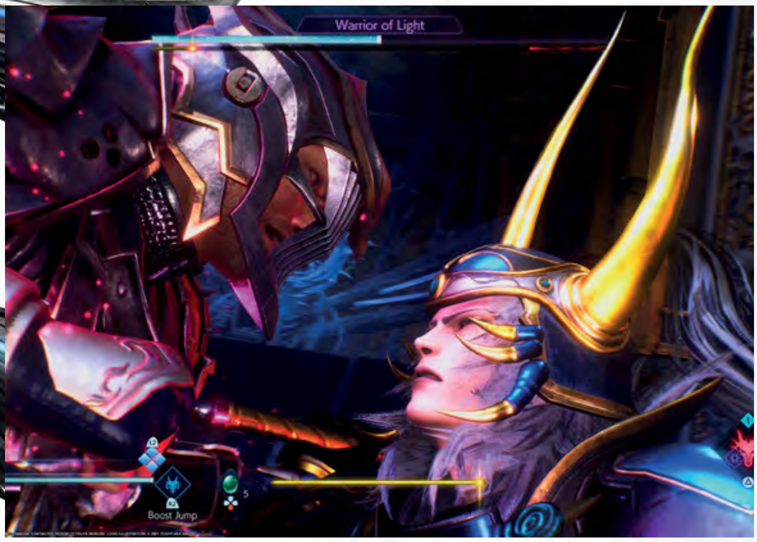
Elden Ring'i muz kabuğuyla bitiren arkadaş burada mı? Bir zahmet şu bölümü geçiversin...

CAN ARABACI

Stranger of Paradise garip bir oyundu. Bundan birkaç ay önce Eren'in incelerken de dediği gibi daha çıkmadan meme'lere malzeme olmuş, sonrasındaysa sağlam ve sıkı dövüş sistemini, trajik hikâyesini deneyimleyince "Ha, iyiymiş" diye geri vitese takmıştık. Hatta ben zaten Final Fantasy delisi bir insan olduğum için meslek sisteminin içinde iyice kaybolmuş, "Yenicem ulan seni Kaos!" diye Kaos zorluğuna kafa attıktan sonra platin kupayı kaldırıp "Tamam, yetti bana bu kadar" demiştim. E ama Bahamut çağırınca da kulak tıkamak olmaz şimdi. *Trials of the Dragon King*'in çıkışıyla birlikte ben de kristalimi kaptığım gibi sahaya indim tekrar.

Şimdi, şunu en baştan söylemem lazım: Eğer *Stranger of Paradise*'ın normal zorluğunu "zor" bulduysanız *Trials of the Dragon King*'den arkanıza bakmadan kaçın; Hard ya da Kaos zorlukları burnunuzdan fitil fitil getirdiyse aynı çileyi daha da şiddetli olarak





tekrar çekmek isteyip istemediğinize göre bir durup tekrar düşünün derim. Yok, Kaos zorluğu bana vız geldi tırıs gitti, muz kabuğuyla Elden Ring bitiriyorum ben zaten diyorsanız bu DLC tam sizlik!

Trials of the Dragon King'in neredeyse bütün olayı Kaos zorluğunu "Çocuklar kumda oynuyor işte" seviyesine çeken yeni Bahamut zorluğuna göbekten bağlı. Bazı görevleri daha da düşük zorlukta yapabilirsiniz tabii ama hikâyeyi ilerleten bazı görevler sadece Bahamut zorluğunda açık, hatta bazısında kendiniz bir kere bitirmeden yanınıza Online birilerini de çağıramıyorsunuz. Özetle "Oturun, bileğinizin hakkıyla geçin işte. Kolaya kaçmak yok!" demişler. İyi demişler, hoş demişler ama biraz da acımasız davranmışlar böyle diyerek. Zira Bahamut zorluğu gerçekten zor. Oturup karakterinizi ince ince kastıysanız da zor yani. Tutup da "hurr durr" modunda dalayım derseniz boss'un sizi tutup yere çarparak kafanızdan kıvılcım çıkartması takriben sadece iki saniye alıyor. Çoğu boss'un tek ya da bilemedin çift atarak içimizden geçmesi bir yana, bazen boss'ların saldırı kalıplarını nefis ezberlemiş olsanız bile sırf itliğine beklenmedik bir anda araya süper yetenek sıkıştırıp 5 dakikalık emeğinizi hiç edebiliyorlar. O da hoş değil yani. (Warrior of Light'la ikinci buluşmam konusunda hâlâ biraz tuzluyum, evet) Ama buna rağmen benim gibi hırs yapıp pes etmeyi reddeden delilerin işini bir tık kolaylaştıracak bazı yeni şeyler de geliyor DLC'yle birlikte.

Mesela hani *Stranger of Paradise*'ın zilyon tane karakter sınıfı vardı ya. "Hepsini açtım, hatta birkaç tanesini 99'ladım" diyorsanız tekrar kolları sıvama vakti! Zira hem seviye sınırı bu sefer 150'ye fırlamış hem de üç yeni sınıf daha eklenmiş. "Çok da sorun değil ya, hallederiz" diyen arkadaşım, bir dakika! Lafımı bitirmedim henüz. Bu yetmezmiş gibi bir de oyundaki HER sınıf için Evocation ve Ultima varyantları eklenmiş ve varyantların da kendilerine ait minik birer yetenek ağacı var. Bu varyantların asıl farkı da sınıfınıza özel yeteneklerinize farklı şeyler ekliyor olması. Mesela White Mage'in Ultima varyantının adı "Alabaster Lord" ve regenga, protectga, shellga ve hastega'yı son formlarına şarj etmeden kullanamıyorsunuz ama güzelliği şu ki, bu şekilde de herhangi bir MP harcamıyorlar. Öte yandan Evocation varyantı olan "Seer" ise düşen bir parti üyesini kaldırmanızı sağlayan reincarnate büyüsünü veriyor ve bir sonraki parti üyesi düşeceği zaman onu da otomatik kaldırıyor. İkisi de yerine göre çok iş yapabilecek ve ait oldukları sınıfı derinleştiren yetenekler yani. Tabii her sınıfın özelleştirmeleri bu kadar büyük çaplı olmayabiliyor. Ama toplam 31 sınıf, üzerine her birine iki varyant derken zaten zor boy veriyoruz, daha da derine inmeye çok da gerek var mı, bilemedim.

Trials of the Dragon King, esas oyunun aksayan ve eleştirilen yanlarını doğrultmaya odaklanıyor anlayacağınız büyük ölçüde. Kötü yanı, bunu yaparken çok az yeni



YENİ SINIFLAR

Pilgrim: Yeni gelen Staff tipi silahlardan birini taktığınız gibi kullanmaya başlayabilirsiniz. Özellikle düşmanla araya biraz menzil koyması, asayı çevirip çevirip düşmanın hareketlerini bölmesiyle fena bir sınıf değil. Bilhassa da Onslaught adındaki Command Ability'si iş yapabilir.

Evoker: Pilgrim'in yetenek ağacından açabiliyorsunuz. Savaşta size yardımcı olması için bir ruh çağırıyor ve bu ruh otomatik saldırmasının yanında düşmanları yavaşlatma, sizi iyileştirme gibi komutlarla da kontrol edilebiliyor. Ben çok kullanmadım doğrusunu isterseniz.

Summoner: Heh. İşte dananın kuyruğunu hart diye kopardığımız kısım. Bahamut'u yendikten sonra kazandığınız bu güçte Bahamut'a dönüşüyorsunuz. Ve Bahamut'un yaptığı her hareketi yapabiliyorsunuz! Bahamut'a dönüştükten sonra MP'niz azalmaya başlıyor ama öyle saldırılar yapıyor ki, önünde durabilene aşk olsun! MP'nizi doldurdukça bu formda kalma süreniz de uzuyor, sonra bir de bakmışsınız ki etrafa Gigaflare saça saça gidiyorsunuz…



BAHAMUT ZORLUĞUNA İNAT EDENLERE TAVSİYELER

Sınıflarınızın Limit Break görevlerini yapmayı ihmal etmeyin. Normal maksimum sınır 30 iken Limit Break'lerle 150'ye kadar çıkabiliyorlar ve aştığınız limitler parti elemanları için de geçerli.

DLC ile birlikte yeni ekipman ve zorluk seviyesi 300'den 400'e çıkmış. Neyse ki oyunun parti bulma sistemi de bir tık geliştirilmiş, artık belli bir görev yerine spesifik olarak zorluk seviyesi, hatta ekipman seviyesinde parti arayabiliyorsunuz. İlk iş olarak çok uzağında bile olsanız arama parametrelerini 400'e çekip sizi "taşıyacak" birilerini bulun. Kendisi zaten saniyeler içerisinde boss kesen çok fazla oyuncu var ve sürekli ölüp Phoenix Down'larını yemediğiniz sürece sizin varlığınızın onlara bir zararı olmuyor. Böyle oyunlara katılıp çok hızlı bir şekilde ekipman seviyenizi 395~ civarına çekebilirsiniz.

Hani o ekipmanların üzerinde aslında çok da dikkat etmediğiniz "Affinity" değerleri var ya, hah. 400 olduktan sonra artık bir de Affinity peşinde koşmaya başlayacaksınız. Belli sınıfların 400% Affinity'ye ulaştığınızda verdiği bonusları oynanışınızı inanılmaz etkileyebiliyor. Örneğin Paladin'in 400% yeteneği size debuff bağışıklığı veriyor, Evoker'ınki tam HP'de sürekli MP rejenerasyonu sağlıyor vs. Ama mevzu sadece 400%'e ulaşmak değil, hangi sınıflardan hangi kırılma noktalarını aşmanızın size daha çok yarar sağlayacağı. O yüzden muhtemelen bir noktadan sonra eşya avınız Affinity'ler üzerinden dönmeye başlayacak. Bir güzel yenilik de artık kristal kullanarak bir eşyanın seviyesini arttırabiliyor olmanız. Tutup da 375 düşmüş ama Affinity'nize uyan bir eşyayı 400'e çekebiliyorsunuz yani.

Command Ability seçimi de aslında gözden çok kolay kaçan bir başka anahtar nokta. Mesela benim en çok zorlandığım dövüşler MP'min çok az olduğu ve Soul Break yaparak tam barla girme şansımın olmadığı dövüşler oluyordu genelde. Düşmana vurdukça MP'mi dolduran Boost Magic tam olarak bunun ilacı oldu. Ya da misal çok hasar almak sizi yoruyor ama MP'yle fazla işiniz olmuyorsa Runic Protection sayesinde HP yerine MP üzerinden hasar almayı tercih edebilirsiniz. Bu yetenekleri iyice bir tarayıp oyun stilinize uyanlardan 4 tane seçmeyi ihmal etmeyin.

Rat Tail ile açtığınız yetenek ağaçlarındaki pasif yetenekler varyantın aktif olmasını şart koşmuyor. Deist Dragoon oynuyorsanız Holy Dragoon'un pasifleri de hanenize eklenmeye devam ediyor yani.

Bahamut zorluğunda bir türlü tutunamıyor, Chaos'ta kasmak istiyorsanız yeni Extra Mode özelliğini açarak sürekli Lightbringer modunu açık tutabilirsiniz ama bunu yapmak Dragon Treasure gibi bazı ödülleri almanızı engelliyor. Yine de hızlıca Rat Tail kasmak için güzel bir yöntem.

Eğer çok zorlanıyor ama DLC'yi yine de oynamak istiyorsanız… internette Chaosbringer Earthquake build'ı gibi neredeyse hileye kaçan bazı karakter dizilimi yapanlar var. Ama o şekilde bitirmekten keyif alır mısınız, orası muamma. Yine de ben belirtmiş olayım "Aa, çok zor demişti ama böyle de bir şey varmış!" demeyin sonra.



TRIALS OF THE

DRAGON KING





SONRAKİ DLC'LER NE PEKİ?

Square Enix, Stranger of Paradise'ın Season Pass'i için üç farklı DLC paketi hazırladığını duyurmuştu. Bunlardan ilki *Trials of the Dragon King* özetle "DAHA ZOR, EN ZORU BENİM OLSUN" diyenlerin yüzünü güldürürken kalanları ağlattı, ekipman sistemine bir ayar çekti ve sınıflara çeşitlilik kattı. Peki ya sonraki ikisi?

İkinci eklentinin adının "*Wanderer of the Rift*", üçüncüsünün adıysa "*DIFFERENT FUTURE*" olduğu dışında şu an çok bir fikrimiz yok ama biraz tahmin yürütecek olursak *Wanderer of the Rift*'in serinin gedikli gizli karakterlerinden Gilgamesh'i boss olarak konumlaması çok olası. *Stranger of Paradise*'ın FF1'i oldukça farklı ve çapı büyümüş şekilde ele almasıyla başka dünyalardan konuk ağırlamak çok da garip kaçmaz. O yüzden o eklentinin başka bir dünyadan/boyuttan gelen Gilgamesh'i konu almasına şaşırmam doğrusu.

Adı tamamen büyük harfle yazan *DIFFERENT FUTURE*'ın ne olduğu da aşikâr demek istiyorum ama yanılıyor da olabilirim tabii. Yine de (dikkat, spoiler!) Warrior of Light'ların yeterince güçlenmesi için kendini Kaos'un kollarına bırakarak feda eden Jack ve arkadaşlarının bekledikleri gelecekle değil de Kaos tarafından yutulan bir ortama düşmesi olası geliyor bana. Böylece "ışığın" parıldamasını sağlamak bir kez daha onlara düşebilir hem… Ne kadar yanıldığımı ya da ne kadar haklı olduğumu birkaç aya göreceğiz bakalım.



bölüm ekliyor olması. Herhalde bir Warrior of Light'la dövüşümüz, bir de Bahamut var yeni olarak. Onun dışında ana oyundaki bölümleri daha zor bir şekilde baştan dönüyoruz. İsterseniz kendinize daha da büyük kısıtlamalar koyarak (mesela hiç potion olmadan oynama, buff süresini azaltma, HP'nizi düşürme vb.) bölümleri mazoşistlik seviyesine çekerek kazandığınız Dragon Treasure oranını arttırabiliyorsunuz. Sonra da gidip Dragon Treasure'ları zırh ve aksesuar falan almakta kullanabiliyorsunuz ama tavsiyem Affinity'nize çok uyan bir ekipmana denk gelmediğiniz sürece bu hazineleri Rat Tail almaya harcamak. Böylece sınıflarınızın yeni yetenek ağaçlarını tez zamanda tamamlayabilirsiniz.

Bu yeni eklentiyi şöyle bir özetleyecek olursam, zaten tatmin edici ve lezzetli olan sınıf ve dövüş sisteminin üzerine krema çekmişler gibi adeta. Ama içindeki çikolata biraz acı olduğundan herkesin damak zevkine hitap etmeyebilir. Bu doğrultuda sonraki DLC'lerde de artık pastanın üzerine çilek mi koyacaklar, ketçap mı sıkacaklar göreceğiz. (Lütfen pastaya ketçap sıkmayın!)

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Square Enix | **SEASON PASS:** 239 TL (PSN, XBL), 175 TL (EGS)

+

- **Zorluk sevenler için biçilmiş kaftan**
- **Ana oyunun eksiklerinden olan ekipman sistemini düzeltiyor**
- **Sınıf sistemine cila çekmiş, yenilerini eklemiş**
- **Orijinal Final Fantasy 1'e çok güzel göndermeler var**

–

- **Zorluk bazen fazla acımasız ve abartı oluyor**
- **Yeni DLC hikâyesini bu kadar büyük bir zorluğun ardına saklamak hoş değil**
- **Yeni bölüm ve içerik sayısı çok az**

7,5



Son Karar

Zorluğunu dert etmeyenler için keyifli ve eldeki oyunu daha da güzel cilalayan bir eklenti olmuş. Ama çok büyük bir yeni içerik beklentisindeyseniz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.



Yaşıyorsun Bu Hayatları...

SABRİ ERKAN SABANCI

Oyun zevkleri konusunda kesinlikle tuhaf bir insan olduğumu kabul edeceğim. Yeri geldiğinde dünyadaki en bilindik, artık çoğumuzun sıkıldığı ve "özgün" olmadığını düşündüğümüz oyunları büyük bir zevkle yalayıp yutarım, yeri geldiğinde de *Portal 2*'nin özgünlüğünü anlatıp, neden hâlâ onun kıvamında bir bulmaca-platform oyunu gelmediğini sorgularım. Şu aralarda da *Live A Live* ile ikinci bahsettiğim olayı yaşıyorum.

Live A Live, Square Enix'in daha SquareSoft'ken 1994 yılında yaptığı, geliştirici ekibinin bunun sonrasında *Chrono Trigger* gibi başka bir JRYO klasiğine imza attığı ve tıpkı *Chrono Trigger* gibi kendine has, orijinal konseptte bir JRYO. Ve bu HD-2D yeniden yapımına kadar daha önce batıya hiç gelmemiş bir JRYO aynı zamanda. Eğer farklı yollardan oynamadıysanız bu oyunun adını sadece duymuş olma ihtimaliniz bir hayli yüksek; tıpkı benim gibi.

Sırayla gelin

Oyunun konseptinden ilgim direkt çekilmişti ama. Yedi farklı karakterle, yedi farklı zaman diliminde geçen bir oyundan bahsediyoruz. Tarih öncesinden Vahşi Batı'ya, Çin İmparatorluğu döneminden uzak geleceğe kadar birçok farklı konsept ve bu konseptlere uygun hikayeler, karakterler dolu bir oyun. Herhangi bir oynama sırası da yok. Hatta hikâyelerin istediğiniz yerinde çıkıp, başka birine geçip onu oynayıp diğerine dönebiliyorsunuz. Her bölümde de temelinde aynı olan dövüş mekaniğinin yanı sıra kendilerine özgün mekanikleri ve bölümleri de var. Vahşi Batı bölümünde büyük savaş öncesi kasabada bulduğunuz ekipmanlarla tuzaklar yapıp, kasaba sakinleriyle beraber tuzakları hazırlamak ve son dövüşe yardım etmelerini sağlamak ya da tarih öncesi bölümdeki ana karakterimiz Pogo'nun koklama yeteneği sayesinde etraftaki düşmanları ve gizemleri bulabilmek gibi birçok örnek var oyunun genelinde.

Bölümlerin kendine has mekaniklerinin yanı sıra oyunun tamamında olan dövüş mekaniği de orijinaline bir hayli sadık olmasına rağmen hiç yaşlanmamış. Sıra tabanlı, 7x7 büyüklüğünde bir alanda dönen bu çatışmalarda sahip olduğunuz yeteneklerin herhangi bir kullanım sınırı bulunmuyor fakat karakterinizin ve partinizin konumu bir hayli önemli. Bazı karakterlerin yetenekleri düz, bazıları çapraz hedef alıyor. Bunun yanı sıra alan hasarı veren saldırılar düşmanların yanı sıra partinize de hasar verebiliyor. Bunun gibi üstten bakıldığında basit görünen mekanikler oyunda ilerledikçe taktik açısından derinlik sağlıyor.

Oyundaki her bölüm de aynı eşitlikte değil. Mesela tarih öncesi bölümler biraz daha oynanışa ve dövüşlere dayalıyken uzak gelecek bölümü daha çok hikâye odaklı. Uzunlukları da bir hayli değişken. Bazı bölümler 1 – 1,5 saat gibi kısa sürelerde bitebiliyorken, bazıları da 3-4 saati bulabiliyor. Vahşi Batı bölümünün konseptini bayağı sevmiş biri olarak hem dövüş kısımlarının az olması, bir de üstüne 1.5 saatte bitmiş olması bayağı canımı sıktı. Sırf o yüzden değinmek istedim buna. Adam akıllı "Yee-Haw" layamadım ya :(

Ben kimim?

Live A Live'ın senaryosu da bir hayli ilgi çekici ve bunun en büyük sebebi daha oyunun bölüm seçme ekranında aklınıza gelen ve her bölümü oynayıp bitirdikçe gittikçe kafanızın içinde daha büyük bir merakla kendinize sorduğunuz "BUNLARIN HEPSİ NASIL BAĞLANACAK BİRBİRİNE?!" sorusu. Çünkü her karakter birbirine o kadar uzak ve alakasız görünüyor en başta. Fakat her bölümü bitirip karakterler arasındaki benzerlikleri, hikâyelerin nasıl sonuçlandığını, ortak noktaları fark ettikçe fikir yürütmeye başlıyorsunuz. Spoiler



Arkadaşlar yemin ederim dövüş oyunu değil. Valla değil ya. JRYO bu.





Şu klasik sahnenin olmadığı bir bölüme "Vahşi Batı bölümü" diyemezdim tabii ki.



vermemek ve kendinizin tecrübe etmesi adına aşırı büyük bir şekilde sürprizi bozmayacağım ama tüm karakterlerle oynamayı bitirdiğinizde (ki bu 10-15 saatinizi alacaktır en fazla) üstüne bir o kadarlık da ikinci yarısının geldiğini ve bunun da gayet destansı, 90'ların Square'i kafasında bir şekilde toparlandığını söyleyebilirim herhalde.

Oyunun hikâye anlatımı da tıpkı oynanış gibi bölümler içinde sürekli değişen bir yapıya sahip. Özellikle değinmek istediğim detaylardan biri de yine tarih öncesi kısımda herhangi bir diyalog olmaması. Seslendirmeler sadece homurtulardan ibaret ve yazılı olarak gördüğümüz tek şey de karakter isimleri. Geriye kalan her şey resimlerle, parmaklarla işaret ederek ya da o piksel vücutlarıyla verdikleri tepkilerle anlatılıyor. Ve *Live A Live* bunu gerçekten nasıl yapıyor bilmiyorum ama, bu şekilde bile gayet iyi ve tatmin edici bir hikâye anlatmayı başarabiliyor. Diğer bölümlerde de geçtikleri dönemlere göre değişen bolca esin kaynağı var. Vahşi Batı bölümünde buram buram 40'ler-50'ler dönemi Altın Çağ Western filmlerinin izlerini, günümüz bölümündeki klasik shounen anime klişelerini ya da uzak gelecek bölümündeki 2001: A Space Odyssey göndermelerini görmek gerçekten hoş detaylar olmuş.

Fakat oyunun iki yarısı hakkında bazı problemlerim olmadığını söylersem yalan olur. Oyunun ilk yarısı bu karakterlerin hikâyelerini toplamda 10-15 saat oynayıp, bayağı grindsız ve tadını çıkararak geçerken ikinci yarıdaki 10-15 saatlik kısımda bir anda gelen grind yapma gereksinimi ilginç bir tercih olmuş. Özellikle çatışmalarından bu kadar zevk aldığım bir oyun söz konusuyken grind yapmak benim için o kadar da büyük bir problem değil. Ama iki yarıdaki bu dengesizlik bazı oyuncuların canını sıkacaktır illaki. Bunun yanı sıra oyunda bazı insanlar için eksi olabileceğini düşündüğüm tek şey SNES döneminden gelen mizah anlayışının herkese hitap edemeyebileceği olsa gerek.

Evet, gerçekten bu ikisi dışında oyun hakkında "eksi" olarak bahsedebileceğim pek bir şey gelmiyor aklıma. Square Enix'in "HD-2D" diye adlandırdığı görsel stilde bir oyunu ilk defa tecrübe ediyorum ve ne kadar hoşuma gittiğini söylesem yetmez. NES/SNES dönemi tüm JRYO'ları böyle görmek istiyorum hatta. Oyunun sanat tasarımını özünde bozmayan ama günümüze de başarılı bir şekilde uyarlayabilen çok fazla şey yok malum. Umarım Square Enix'ten bu tarzda daha fazla yeniden yapımlar görürüz. Evet, *Chrono Trigger*'dan bahsediyorum tabii ki de. Özellikle *Chrono Trigger*'dan bahsediyorum hatta.

Bu harika HD-2D görselliğe de şu sıralar *Kingdom Hearts*'ın efsanevi orijinal müziklerini yapmakla bilinen Yoko Shimomura'nın Square'in altındaki ilk çalışmalarının yeniden yapılmış halleri eşlik ediyor. Tahmin edebileceğiniz gibi bunların da hepsi birer şaheser. Vahşi Batı kısımlarında çalan Wanderer'dan, Undertale'deki popüler eser Megalovania'nın esin kaynağı olan Megalomania'ya kadar şarkıların hepsi birbirinden iyi. Oyunun yeniden yapımına özel olarak gelen seslendirmelerse oyunun müzikleri kadar efsanevi olmasa da başarılı diyebileceğim bir seviyede.

Yaşamak ne güzel şey...

JRYO dünyasına girişim pek de eski sayılmaz, 2015 sonu 2016 başı gibi ilk defa *Persona 3 Portable* oynayarak tam anlamıyla girdim bu oyun türüne. O dönemden bu yana bolca JRYO da oynadım. Gereğinden fazla oynadım hatta. Ama bende *Persona 3*'ü ilk defa oynayıp bitirdiğimdeki etkiyi bırakabilen JRYO'lar *Lost Odyssey, Final Fantasy XI, Chrono Trigger* ve *Ys VIII.* Uzun bir süre de bunlara herhangi bir oyun ekleneceğini düşünmüyordum. Ne güzel yanıldım ama…

Live A Live'ın HD-2D yeniden yapımı gerçekten beklediğimden çok ama çok daha fazlası çıktı. İşin komiği, bu oyunu oynamadan önce beklentim "Yine Square'in klasik bir oyununu oynayacağım işte"den de ötesi değildi. *Chrono Trigger* ve *Final Fantasy VI* gibi klasikleri oynayıp hâlâ 90'lar SquareSoft'unu nasıl bu kadar küçümseyebildim ben de bilmiyorum, cehaletim tutmuş olsa gerek. Belki de başka firmaların yeniden yapımlarından uğradığım hayal kırıklığıyla da alakalı olabilir. Gerçekten mantıklı bir cevap bulamıyorum. Ama *Live A Live*, şu bahsettiğim "Persona 3 etkisi" bırakabilen oyunlardan biri olmayı başardı.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Square Enix | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 49.99$ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12

+

- **Orijinaline aşırı sadık ama günümüze uygun**
- **Hala orijinal bir konsept**
- **Hikâye gayet başarılı bir şekilde işlenmiş**
- **HD-2D görsellik inanılmaz görünüyor**
- **Oynanış yıllar sonra hala eğlenceli**
- **Seslendirmeler genel olarak başarılı**
- **Yenilenmiş OST tam anlamıyla "banger" :)**

−

- **Bazı SNES dönemi mizah ve mekanikler herkese hitap etmeyebilir**

9,5



Son Karar

Live A Live, Square Enix'in arşivinde yıllardır yatan ve sonunda herkesin erişimine açılmış bir cevher. JRYO'lara ister yeni başlamış ister ilk defa girecek ister de yıllardır tüketiyor olun, Live A Live kesinlikle ama kesinlikle kaçırmamanız gereken bir şaheser.



KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH: FINAL EDITION

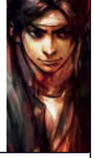
Bu sevda bitmez...

EMRE SÜMER

The King of Fighters XV bu seneki EVO'da en çok katılımcıya sahip oyunlardan biri oldu ve bu sayede ana sahnede oynanacak olan 4 oyundan biri olacak. 2000 yılından beri dikiş tutturamayan, hatta kimi zaman saç baş yolduran seri için bu gerçekten de büyük bir geri dönüş. Ne var ki ben de KoF XV'i beğensem de 2000 öncesi klasik oynanışını halen daha çok seviyorum. SNK da benim gibi oyuncular için bu dönemin en iyi oyununu ikinci kez makyajlayarak tekrar sunuyor.

2 boyutlu dönemin en iyi dövüş motoruna sahip KoF 98'a 2008'yılında Ultimate Match adı altında bir remake yapılmıştı. EX versiyonlarıyla birlikte 94-98 arası bütün karakterler, yeni arka planlar, artworkler, müzikler ve görev modu eklenip, karakterler arası denge de ciddi şekilde elden geçirilince oyun muazzam hale gelmişti. Oyunun bu UM versiyonunu da neredeyse 15 senedir arkadaşlarla zevkle oynamaya devam ediyoruz. Peki Utimate Match ile oyun kusursuz hale geldiyse Final Edition bize ne sunuyor?

Final Edition'la birlikte gelen iki değişiklik var: Birincisi çevrimiçi oyunlar için oyuna Rollback Netcode desteğinin eklenmesi. Bu sayede SNK oyunları için yıllardır ciddi bir soru işareti olan çevrimiçi oynama problemleri ciddi oranda ortadan kalkıyor. Lakin ben oyunu çevrimiçi oynamayı denediğimde gerçekten çok az sayıda aktif oyuncu vardı. İkinci değişiklikse güç dengeleri ve oyun mekaniklerine yapılan dokunuşlar. Gelgelelim







oyun Ultimate Match'e geçiş yaptığında o kadar büyük değişiklikler yaşamıştı ki Final Edition ile gelen değişikler yalnızca pro dövüş oyuncularının fark edebileceği kadar küçük değişiklikler. Mesela Kyo'nun Yami Barai'sinin artık 3 frame daha az olması gibi. O yüzden standart oyuncular UM ile FE versiyonları arasındaki oynanış farkını anlayamayacaktır bile.

Lakin FE ile benim adeta taptığım gerçek enstrümanlı aranjman (arranged) müzikler oyundan çıkartılmış nedense. Oyunu sadece arcade versiyonundaki OST'leri ile oynayabiliyorsunuz yani. Zaten telif sorunu mudur bilinmez, SNK'nın son birkaç senedir aranjman müziklerle ilgili net bir sıkıntısı var. Gene nedenini anlamadığım şekilde UM'deki galeri modu da çıkartılmış ki burada Dreamcast versiyonuna özel olarak yapılan anime açılışı falan vardı.

Özetle, Final Edition ve Ultimate Match versiyonları arasında pro bir dövüş oyuncusu değilseniz belirgin bir fark yok. Ama oyunun orijinal NeoGeo versiyonuna aşina olanlar FE'ye geçiş yaptıklarında büyük sıçrama göreceklerdir. O yüzden oyunu çevrimiçi oynayacaklara Final Edition'ı, benim gibi arkadaşlar arasında ve CPU'ya karşı oynayacaklar için de gene UM versiyonunu öneriyorum.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** SNK | **DAĞITIM:** SNK | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (24tl), PSN (129tl), Xbox (35tl)

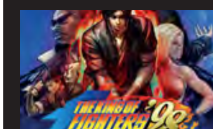
+

- İki boyutlu dönemin en iyi dövüş motoru
- Rollback Netcode ile düzgün çevrimi içi desteği
- Pro oyuncular için dengeler elden geçmiş

−

- Arranjman müzikler ve galeri çıkartılmış
- Ultimate Match versiyonu ile belirgin bir fark yok

7



Son Karar

Nereden baktığınıza göre durum değişiyor. Orijinal versiyondan geldiyseniz muazzam sıçrama var fakat Ultimate Match'ten geldiyseniz pek bir fark yok.

MONSTER HUNTER RISE SUNBREAK

VAMPİRLER, KURT ADAMLAR VE DİĞER CANAVARLARA DAİR

EREN ERYÜREKLİ

Beklenen oldu ve ben tam "Bırakıyorum bu işleri", "Abi oyunlardan eski keyfi almıyorum", "Bir mola lazım" şeklinde Can'a serzenirken yine dönüp dolaşıp kürkçü dükkanında buldum kendimi. Şu güne değin Steam'de bir oyuna harcadığım maksimum süre 222 saatle *The Witcher 3*'e aitken son 1,5-2 ayda toplam 235 saat *Monster Hunter Rise* ve yeni çıkan eklenti paketi *Sunbreak*'i oynamış bulunuyorum arkadaşlar. Buna bir de oyunu Switch'te oynadığım 120 saati de ekleyin ve Monster Hunter nasıl bir batakmış görün isterim. Ama işte bu yeni eklenti Sunbreak o kadar güzel bir bataklık ki insanın da çıkası gelmiyor.

Gün doğarken canavarlar da uyanır

Öncelikle *Monster Hunter Rise* ilk çıktığında şikâyet ettiğim hangi konu varsa Capcom hepsine teker teker girişerek bir çözüm yolu bulmaya gayret etmiş. O aptal Rampage görevleri artık yok, çünkü Elgado isimli yeni bir hub alanındayız ve üstün becerilerimizi bu sefer kraliyet için kullanacağız. Malzeno isimli çok güçlü ve vampirik özellikleri olan bir canavar ortamlara dadanmıştır. Daha evvel getirdiği yıkımın bir benzeri de yaşanmasın diye lonca olaya el koyar ve biz de Kamura Köyü'nden buraya transfer olarak olayların içinde buluruz kendimizi. Öykü bu sefer çok daha derli toplu anlatılıp özellikle yanımıza sağlam yancılar konmuş ki onları önemseyelim. Ortam daha Orta Çağ fantezisi modunda ve bunun sayesinde gelen daha Batılı öğeler insanı gazlamayı başarıyor. Bu sefer Malzeno haricinde 2 flagship canavarımız daha var ve nasıl Malzeno Kont





Dracula'dan esinleniyorsa Garangolm Frankenstein'ın canavarından ve Lunagaron da Kurt Adam mitlerinden besleniyor. Üçünün de dövüşleri farklı bir keyif yaşatıyor ve özellikle Malzeno beklenmedik teleportları ve güçlü Dragon elementi vuruşlarıyla canımıza okumakta usta. Eklenen diğer canavarlara geçmeden önce Capcom'un oyunda yaptığı ince ayarlardan da bahsetmek gerek çünkü şeytan ayrıntıda gizlidir.

Zırhsız sen sen değilsin

Detaylar hayatta olduğu kadar *Monster Hunter Rise: Sunbreak*'te de oldukça önemli (MHRS diyeceğim bundan sonra). Atak yeteneğine vereceğinizi bir puan hayvanları daha hızlı avlamanıza yararken defansa verilen bir puan da ölümle yaşam arasındaki ince çizgideki gezintinizde sizi birkaç saniye daha bu tarafta tutabilir. Rise bu zırh ve dekorasyonlardan gelen yetenekler açısından fena olmamakla birlikte biraz da kolay olmasından sebeple insanın özel build'lere çok kasası gelmiyordu. Lakin Sunbreak'le gelen Master Rank görevleri bu zorluk işini çok daha mantıklı bir seviyeye taşımış ve iyi hazırlanmazsanız 10 dakikada bitecek dövüşleri 20-25 dakikalara kadar uzatabilir hatta çoğu görevden başarısızlıkla ayrılabilirsiniz. Ama bu umudunuzu kırmasın kesinlikle zira Sunbreak'e öyle yeni yetenekler eklenmiş ve bunlarla öyle zırh kombinasyonları yapabiliyorsunuz ki resmen durdurulamaz bir ölüm makinesi oluyor insan en güçlü düşmanlara karşı bile. Tabii bunun için öncelikle kan, ter ve gözyaşı dökmek lazım bolca, zira bu üstün yetenekler yine üstün güçte yaratıkların parçalarından yapılıyor ve istediğiniz seti tamamlamak da genelde farklı farklı canavarları farmlamaktan geçiyor. Örnek verelim: Malzeno'nun malzemelerinden yapılan zırhlardan gelen Blood Rite yeteneği canavarların kırılmış parçalarına (örn. Kol, kafa veya kuyruk) vurdukça can dolduran şahane bir özellik. Eğer zırh setinizde en az iki puanlık bir de Partbreaker alabildiyseniz hızlıca parçaları kırıp dövüş boyunca oralara vurarak iyileşme derdinizi oldukça aza indirgeyeceksiniz. Aynı şekilde Chain Crit özelliği vuruş sayınız arttıkça hem normal hem de elemental atağınıza artış sağlıyor -ki bu beceriyi özellikle Dual Blades ile kullanırken havada uçuşan hasar sayılarını görmek ayrı bir zevk. Bu gibi birbirini destekleyen yeni yeteneklerle eskilerini karıştırıp deneysel build'ler yapmak inanılmaz keyifli ve yer yer gerekli de. Hele hele bazı canavarlara



Filler tepişirken ezilen çimen olmayın, mesafenizi koruyun





GÜNCELLEMELER VE GELECEK

Siz bu yazıyı okurken 5 Ağustos'ta ilk bedava güncelleme çıkmış olacak ve bizlere Seething Bazelgeuse ve Lucent Nargacuga'yı sunacak -ki kimi sızıntılara göre serinin demirbaşları Silver Rathalos ve Golden Rathian da partiye katılacaklar. Yeni bir mekân olan Forlorn Arena da dövüşeceğimiz ortamlara eklenirken esas büyük yenilik Anomaly Monsters kısmına gelecek. Onlardan topladığımız parçalarla zırhlara yeni yetenekler ya da yeni dekorasyon slotları açmak mümkün olacak ki bu da çok daha çılgın build'lerin yolunu açıyor olacak. Sonraki büyük güncelleme oyuna yeni iki canavar ekleyecek ki bunlardan birinin epeydir görülmeyen Diablos'un birinci göbekten kuzeni Monoblos olma ihtimali büyük. Kendisi epeydir görülmüyordu ortamlarda ve dönüşü heyecan yaratacaktır, bu güncelleme de aynı zamanda güçlendirilmiş canavarlar da olacakmış ki onların da Gore Magala'yla alakaları olması pekâlâ mümkün. Kış ayları bize üçüncü büyük güncellemeyi getirecek ve yine alt türler, özel türler falan şeklinde yeni hayvanlar ve güçlendirilmiş hayvanlar göreceğiz. Bu güncelleme işi 2023'te de devam edecek ve *World/Iceborne*'da olduğu gibi hayli güçlü son bir canavarın eklenmesiyle son bulacaktır. Fatalis kartlarını bir önceki oyunda oynayan ekip bakalım bu sefer hangi über boss'u salacak üstümüze merak ediyorum. Rise'ın bitimiyle de artık yavaş yavaş yeni Monster Hunter oyunu moduna gireceğiz ve başyapımcı Ryuzi Tsujima'nın dediğine göre bugüne kadar ki en büyük ve iddialı Monster Hunter oyunuyla karşılaşacağız ki onun da sadece yeni nesil konsollar ve PC'ye geleceğini öngörebiliriz. Geçenlerde *Monster Hunter Paradise* diye bir oyunun söylentisi çıktı ama hızla yalanlandı fakat bu demek değil ki yeni bir Monster Hunter oyunu yapılmıyor. Bence 2024 ortalarında ilk teaserları görürüz bu yapımdan ve 2025 gibi de çıkacaktır, o güne değin *Risebreak* bizi güzelce oyalayacaktır ama.



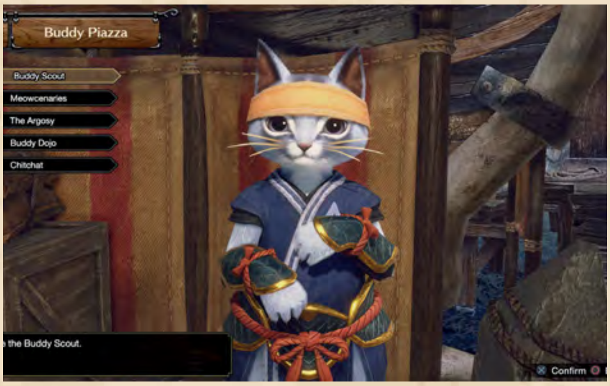


özgü özel beceriler de var ki onları kullanınca oyunun çehresi ve oynayış biçiminiz tamamen değişiyor. Misal Rajang kardeşimizi bilirsiniz, tee *Monster Hunter 2* zamanlarından kalma Super Saiyan maymunumuz. Oyuna *Sunbreak* ile eklenen Furious Rajang'ın zırh setindeki Furious özelliği ile mavi Skill slotunuzdayken defansınız ve Fury buildiniz artıyor kırmızıya geçtiğinizdeyse bir süreliğine sınırsız staminayla düşmanın feleğini şaşırtabiliyorsunuz. Hele hele bir Dual Blades kullanıcısı bu özellikle cidden Dragonball'a bağlayıp kameranın bile takip edemediği hızlarda epilepsi krizlerine davet çıkarırcasına oynayabiliyor. Burada atladığım noktaysa artık iki adet Switch Skill setimizin bulunması. Yeni eklenen Switch Skiller ile birbiriyle alakasız ya da biraz değiştirilmiş hareket şemaları yaratmanız mümkün ve bunlar arasında gerçek zamanlı geçiş de yapabiliyorsunuz. Örneğin bir setiniz daha atak bazlı hareketlere sahipken savunma gereken yerlerde diğer seti aktive edebiliyorsunuz. Artan tuş kombinasyonlarıyla artık iyice dövüş oyununa benzeyen *Monster Hunter Rise* sunduğu bu serbestlikle kişisel oynayış tarzımızı yaratmamızı istiyor aslında ve bu amacında gayet de başarılı olduğunu söyleyebilirim. Tabii hep Dual Blades üzerinden örnekledim ama cidden silah öyle bir buff almış ki tüm *Sunbreak*'i o ve Longsword'la geçtim diyebilirim. Ama diğer yandan Lance ve Insect Glaive'nin tepeden inme hareketleri, Hunting Horn'un yeni güç depolayan vuruşları, Hammer'ın hızlandırılmış komboları falan derken tüm silahlar coşmuş





Yüce gönüllü bu beyaz baykuştan sevginizi eksik etmeyin





ve işini bilen ellerde harikalar yaratmak, şiir gibi savaşmak mümkün. Hani keşke bazı anlarımı kaydetseydim dediğim o kadar çok enstantane oldu ki. Ha ayrıca oyunun PC'de yağ gibi aktığını bir daha Switch'e dönüp bakmayacağımı da eklemem gerekir.

Kaosun elçileri

Monster Hunter her zaman canavarlar hakkında olmuştur ve *Sunbreak*'le eklenen yeni portföy de üzmüyor bizi hiç. Taa *MH Frontier*'dan gelen uykucu ama öfkeli Espinas'tan, 4 Ultimate'den beri ortalarda gözükmeyen Seregios, Gore Magala, Generations'dan teşrif eden Astalos ve tanrısal güçleriyle bizi fena hırpalayan Shagaru Magala gayet keyifli bir mücadele sunuyor. Orijinal Rise'daki 4 türeyse varyantlar gelmiş ki bunlardan özellikle Pyre Rakna-Kadaki ve Magma Almudron ileriki aşamalarda eksik olan ateş elementli silah eksiğimizi tamamlıyorlar. Aurora Somnacanth bende pek bir iz bırakmazken attığı yanar döner palamutlarla ortamı alevlere boğan Blood Orange Bishaten kafamıza elma armut atan kuzeninden çok daha tehlikeli duruyor. Scorned Magnamalo ve yeni son boss ise sizi epey terletecekler. Bu noktada oyuna yapılan ve çok sevdiğim bir eklentiden bahsetmek gerek ki o da Follower görevleri. Oyunda karşınıza çıkan NPC'lerle savaşa gidebildiğiniz bu görev çeşidi benim gibi pek Multiplayer'dan hazzetmeyenler için çok iyi düşünülüp uygulanmış görev dizilerinden oluşuyor ve ödülleri de hayli sağlam aslında. Bu yancıların hiç de fena dövüşmediklerini, yeri gelince sizi iyileştirip yeri geldiğinde haritadan başka canavarı alıp bizim rakibin tepesine bindiklerini ve oyuncuya nefes alanı yarattıklarını da belirtmek isterim. Eski yoldaşlarımız Palico'ların yeni (ve havalı) hareketleri var ki bunlardan birisi artık nerelerinden çıkardıklarını bilmediğim mini bir dragonator (hayvan dövüşün ortasında bunu kuruyor ve vurursa canavar anında yere seriliyor, kesin alın). Bir diğer ekleme de Palamute'lara haritada istediğiniz eşyayı koklatıp bulma imkânı ve bazı eşyalarınızı onlara taşıtabilmek. Yapımcılar cidden

elimizdeki her şeyi nasıl daha ileriye taşıyabiliriz diye kafa patlatıp hepsine de güzel eklemeler yapmışlar. Hani *Iceborne,* World'e güzel bir eklemeydi ama oynanışı pek fazla değiştirmemişti birkaç istisna hariç, işte *Sunbreak* her anlamda muazzam bir paket ve beni aramın hafif nanemolla olduğu Rise'a aşık etmeyi başardı. Fazladan kullanmadığınız hayvanları haritada yeni konumlanan Buddy Point'lere atadığınızda her dövüşte bir kereye mahsus olmak üzere bu yeni kısayolları kullanıp canavarlara daha da hızlı ulaşabiliyorsunuz ki bu da Capcom'un speedruncılara bir kıyağı gibi olmuş aslında. Harita demişken yeni eklenen Island (eski Monster Hunter'lardan kalma bir haritadır kendisi) ve Citadel alanları muazzam tasarlanmış ve hem yukarı aşağı hem de ileri geri uzamlarda dolu dolu çok keyifli alanlar. Zaten eski oyunlarla haşır neşir olanlar Island alanını hem tanıdık hem yepyeni bulacaklardır diye düşünüyorum, orada olmayı cidden özlemişim. Yeni eklenen otomatik duvar koşusu özelliği bu gibi keşif anlarında çok makbule geçerken vanilla oyunda pek sallamadığım kalıcı can, atak, stamina ve defans veren spiribugları her dövüşten önce toplamak burada elzem olmuş. Zira bu sefer canavarların kodu mu oturtmak gibi özellikleri ve normal oyunda olmayan ekstra zorlayıcı hareketleri var. Ki benim Rise'a bir eleştirim canavarların havadan saldırılara fazla açık olmalarıydı, Capcom bunu da düzeltmiş ve artık konu mankeni gibi durmayan daha vahşi düşmanlarımız var. Eskinin kum torbası Tetranadon bile bazen celallenip sizi 2-3 vuruşta gebertecek vu-







Malzeno hem asil hem ürkünç bir arkadaş

UFAK TEFEK TÜYOLAR

- Monster Hunter'larda hep bir hub petimiz olurdu Rise'da niye yok diyorsanız artık var ve Eldago savaş konseyinin yukarılarını kendisine mesken tutmuş bir baykuş kendisi. Görevlerden önce onu severseniz size şans getirir kim bilir.
- Eğer Garangolm'un altlığını giyerseniz havadan Spiribird's Call yeteneğine sahip olacaksınız ve dakika başı Spiribirdleriniz olacak, çok faydalı olduğuna garanti veririm.
- Haritalardaki kısayolları öğrenip dövüş başlarında kullanın. Özellikle Island haritasının hemen başında soldaki tepeden sizi ileriye fırlatan Giant Spiribug bolca Spiribird'in içine atacak sizi.
- Bazı canavarların zehre epey alerjileri var zehirlendiklerinde kimi güçlü hareketlerini kullanamıyorlar.
- Eğer Seregios'un bleed hasarına maruz kalırsanız sessizce yere çömüp geçmesini bekleyin. Ya da whetfish yiyin.
- Follower görevlerinde Hinoa iyileştirme yaptığı için onu kesinlikle ekibe dahil edin ofansif bufflar için de Galleus en iyisi.
- Yerinde durmayan ve buza zayıflığı olan Rajang kardeşimizi yavaşlatmak için Snowbeetle endemic life helper'ı kullanmayı unutmayın.
- Malzeno'nun kuruğunu kesmek ölümcül kuyrukla deşme hareketinin hasarını oldukça düşürüyor.
- Lunagaron'un buzlu formunda daha çok ayaklarına çalışın, ağırlığı arttığı için devrilmesi kolay oluyor.
- Yeni eklenen Dango Skewer ile yediğiniz yemeklerin etkisini güçlendirebiliyorsunuz. Kullanmaktan çekinmeyin.

BIR ACAYİP YETENEKLER

Oyuna yeni eklenen acayip yeteneklerden bazılarını burada listeledim arkadaşlar. Deneysel ve riskli build'ler için seç beğen al.

Bladescale Hone: Yerlerde yuvarlanmak her Monster Hunter oyuncusunun kaçınılmazı, hele bir de silahınız eldeyken yuvarlanmak genelde hayat kurtarıcı. İşte hem yuvarlanıp hem ataklardan kaçıp hem sharpness yenilemek artık mümkün. Ayrıca bu sayede Bowgun'ın şarjörünün dolduğunu ve bazı ok/yay cephanesinin de boostlandığını hatırlatırım.

Bloodlust: Frenzy virüsünü kaptığınızda canınız azalmaya başlayacak ama gayet güçlü ofansif imkanlarınız da olacak. Yanına Dereliction ve Blood Rite ile iyi gider ama bir gözünüz sürekli can barınızda olsun.

Chain Crit: Kombo vuruşlar sürekli olarak kritik ve elemental hasarı arttırıyor bu yetenekle. Elbette Dual Blades, Bowgun ve Sword and Shield gibi seri vuruşlar yapan silahlarla müthiş gidiyor.

Charge Master: Şarjlı saldırısı olan silahlarda eğer atağı tutturabilirseniz status ve element hasarınız artıyor. Hammer, Greatsword ve tüm şarjlı saldırısı olan silahlar için efsane bir özellik.

Foray: Eper canavarda bir elemental blight ya da zehir, paralize gibi bir status etkisi varsa bu arkadaş vereceğiniz hasarı arttırıyor. Özellikle zehir bazlı Chameleos build'lerinde çok etkili.

Quick Breath: Yukarıdaki Dereliction ve Bloodlust gibi özelliklerin panzehri bu arkadaş. Switch Skill Swap yaptığınızda hem can tazeliyor hem de status abnormal efektler iyileşiyor.

ruşları üst üste diziyor. Dolayısıyla Master Rank görevlere geçmeden evvel üstünüzün başınızın sağlam olmasına özen gösterin. Elementsel Blight'lar da bu sefer iki yönlü olarak daha önemli ve onları da savaşlarda kullanmak büyük avantaj sağlıyor yer yer. Örneğin canavarın üstündeyken onu duvardaki beşli elementsel oluşumlara sürüp çarparsanız ekstra hasar alıyorlar veya oyuna Gore Magala, Espinas, Malzeno ve Seregios'un eklenmesiyle dahil olan Bleed ve Frenzy Blight negatif efektleri de dövüşler esnasında sizi epey terletecektir. Bu tip hasarları yediğinizde acilen çaresine bakmazsanız kamp vagonlarına konmanız (yani ölüp cart'lanmanız) işten bile değil. Ha bazı build'ler de var ki bu tip abnormal status ve Blightlar'dan bonus atak ve affinity (kritik hasarı) kazanıyorlar. Usta bir oyuncu biraz da agresif takılarak bu tür build'lerle soloda efsane olur lakin silahınızı iyice öğrenmeden bu tip işlere kalkışmayın derim.

Doktor ben bu mereti bırakamıyorum yaa...

Capcom yine yapmış yapacağını arkadaşlar. Yeni ve zorlayıcı düşmanlar desen var, enfes zırh setleri, kafa kıran silahlar, efsane Switch Skill'ler, rüya gibi buildler, iyi bir hikâye anlatımı ve bol içerik *Sunbreak*'e vereceğiniz her kuruşun hak edildiğini gösteriyor. Monster Hunter her daim genişleme paketleriyle vanilla oyundan daha iyi deneyimler sunmuş, güzel geliştirmelerle oyuncusunu ihya etmişti. Lakin *Sunbreak* bu işi bir adım ileriye götürerek çok daha doyurucu bir deneyime dönüşmüş. Çıktığından beri hemen her gün "Dur ya 2-3 görev yapıp çıkarım" diye girdiğim ve her seferde beni en az 3 saat başında tutan bir oyundan bahsediyoruz burada. Sadece başlangıç için endgame içeriğini biraz zayıf buldum (aynı hayvanların anomaly versiyonlarını kesip silahları max lvl yapmaya çalışıyoruz) ama ona da gelecek güncellemelerle bir ayar çekecekler detayını buralardaki bir kutuya yazdım. Eğer siz de benim gibi *Rise*'ı sevip çok da yükselmediyseniz *Sunbreak* sizi arşa taşıyacak emin olun, hemen alın ve bu yazı kapatın pişman olmazsınız.

TÜR: RYO/Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom
DİJİTAL İNDİRME: 40 EU (Nintendo eShop), 270 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12

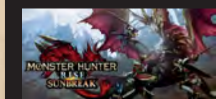
+

- Efsane aksiyon hissi vites arttırmış dövüşler cidden epik
- Yeni eklenen yetenekler şahane
- Tonlarca yeni içerik
- Flagship canavarlarımız çok fiyakalı
- Daha iyi yazılmış sürükleyici hikâye modu
- Ara sinematiklerin kalitesi artmış
- Cidatel ve Island haritalarını keşfetmek çok keyifli
- Master Rank isminin hakkını verir zorlukta
- Küçük küçük bir sürü hayat kurtaran düzeltme
- Rampage görevleri sadece Kamura ile sınırlı
- Eldago çok pratik bir hub alanı olmuş
- Yeni eklenen Switch Skiller ve onları anlık değiştirebilmek
- Haritadaki her şeyin önemi daha bir artmış
- PC'de kusursuz performans
- Karmaşık build'ler yaratabilmek
- Detayı arttırılmış menü ayarlama ve multiplayer seçenekleri
- Master Rank ekipmanların hepsini toplamak istiyor insan
- Uygun fiyat

−

- Endgame şimdilik biraz zayıf kalmış
- Yer yer yaşanan kamera sıkıntıları
- Anomaly canavarlarının HP'leri aşırı yüksek

9



Son Karar

Sunbreak enfes bir eklenti paketi olmuş, normal oyundaki eksikler giderilip nefes aldıran ve oyunun çapını genişleten harika özellikler eklenmiş. Artık böyle paketleri pek göremiyoruz kıymetini bilelim.

WİN

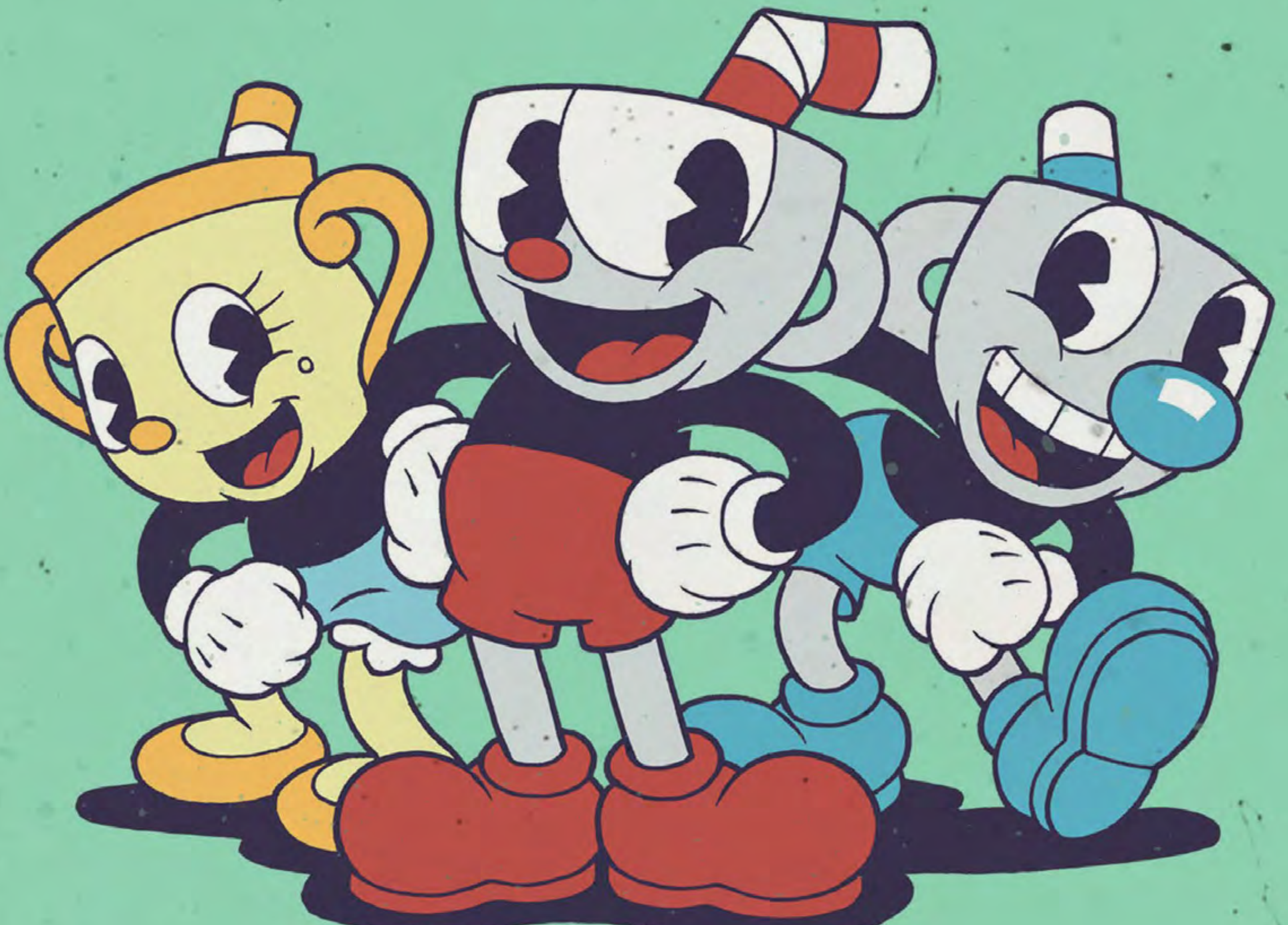
İHSAN CAN ASMAN

DLC

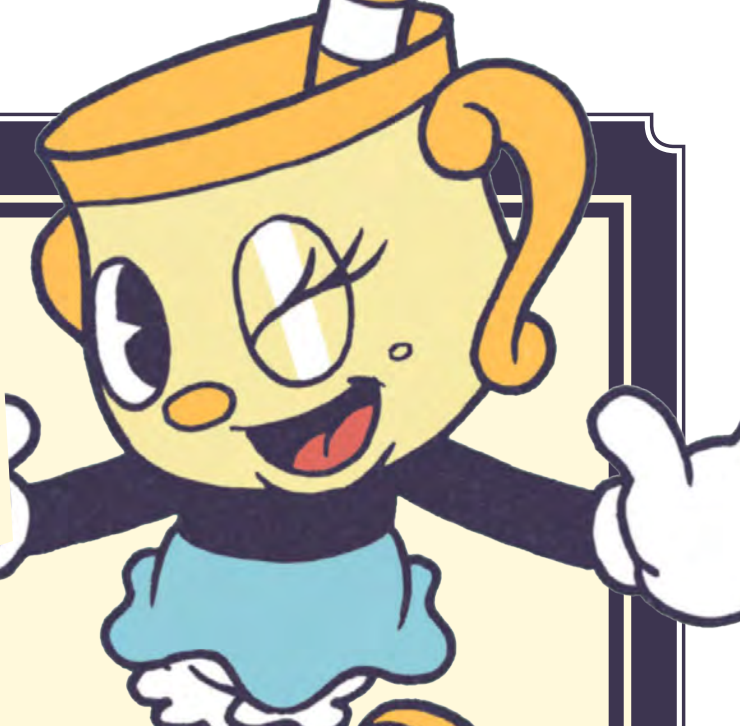
CUPHEAD

-in-

"THE DELICIOUS LAST COURSE"







GEÇ DE OLDU, GÜÇ DE





Cuphead çıkalı beş küsur sene oldu bildiğiniz gibi. Bu beş sene boyunca oyunu oynamayı erteledim de erteledim. Ama hem bu ay DLC çıkacağından hem de biraz kendime zorlu bir mücadele aradığımdan girişeyim dedim sonunda. Tabii bunu duyan Can durur mu, dedi "Hadi gel DLC'yi de yaz madem" ve tada! İşte buradayım.

İtiraf edeyim, geç oldu ama bir o kadar güç de oldu *Cuphead*'i bitirmek. Bitirmek derken tüm başarımları toplamayı kastediyorum, yoksa tüm bosslardan S rank almaya çalışsam işim işti. Öyle ya da böyle, 50 saate yaklaşacak kadar uzun ve yer yer çıldırmaların dibini sıyırdığım bu macera, beni fazlasıyla mutlu etti diyebilirim. Bunca saatin kaçı DLC'ye gitti derseniz, her şeyi %100lemek bir 13-14 saatimi aldı -ki düşününce birkaç saat daha kısa da sürebilirdi rahatlıkla. Yani bu süre kişiden kişiye değişecek olsa da genel anlamda orijinal oyuna gayet doyurucu bir içerik eklemiş diyebilirim *The Delicious Last Course*. Bu arada hâlâ fark etmediyseniz *Delicious Last Course* isminin baş harfleri de DLC oluyor, ben anladığımda ufak bir aydınlanma yaşamıştım da.

Ve karşınızda… Ms. Chalice!

Her ne kadar *Cuphead* oynanışı hikâyeye tercih eden bir yapım da olsa âdettendir, girizgâhı DLC'nin hikâyesiyle yapalım. Hani ilk oyundaki mozolelerde kendisini pembe hayaletlerden korumaya çalıştığımız Legendary Chalice, Türkçesiyle Efsanevi Kadeh adlı bir arkadaş vardı ya, her şey onun bizim kafadarlara haber uçurmasıyla başlıyor. Bu sefer oyuna yeni eklenen dördüncü adada bulunan Chalice, hayalet formundan kurtulup tekrar fani bir bedene kavuşmanın hayalindedir. Bu hayalini gerçekleştirmek için de Wondertart isimli bir tarta ihtiyacı vardır ama tartın malzemeleri de adaya dağılmış bölüm sonu canavarlarında olduğundan bizimkilere yeni pataklama/pataklanma seansının yolu gözükür.

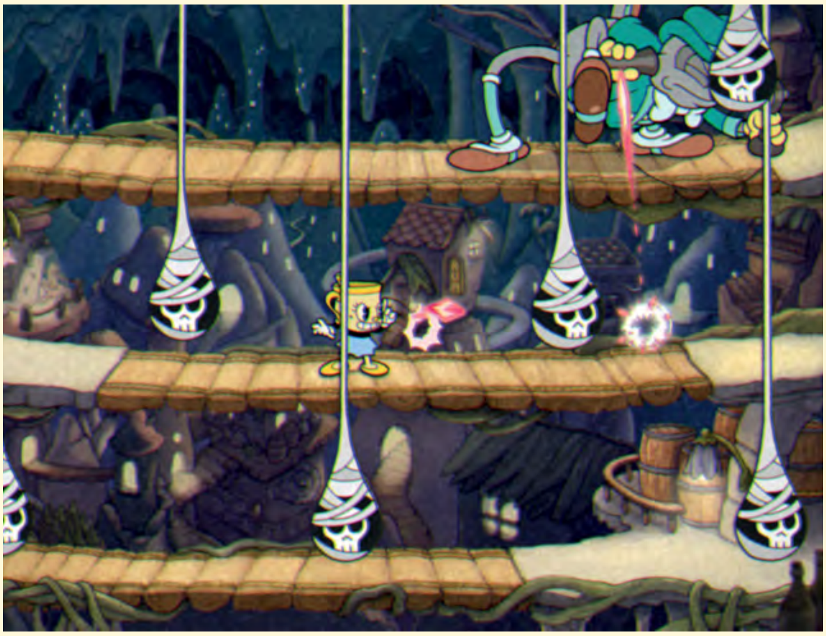
DLC'de tabii ilk dikkat çeken şey



CUPHEAD'E KOLAY MOD MU GELDİ?

Yeni eklenen silah ve charmların oyunu kolaylaştırdığından yazıda bahsetmiştim. Bunların yanı sıra Hearty başarımının haber verdiği üzere, eğer gereken şeyleri yaparsanız kolay ve normal zorluklarda tam tamına dokuz adet canla bölüme başlayabiliyorsunuz. Peki nedir bu gereken şeyler? Öncelikle envanterinizde Twin Heart isimli charmı seçmeniz gerekiyor. Sonrasında iseSonrasındaysa bir süre karakterinizi bir semazen gibi kendi ekseni etrafında döndürürseniz (analog sticki bir süre 360 derece çevirin) eski dostumuz Djimmi ekranda beliriyor ve dile benden ne dilersen modunda dokuz can müjdesini veriyor. Bu durum ana oyun için de geçerli, ama A rank başarımları için bu tarz uyanıklıklar geçerli değil, zira bu şekilde kazanabileceğiniz en yüksek rütbe B+ olabiliyor.





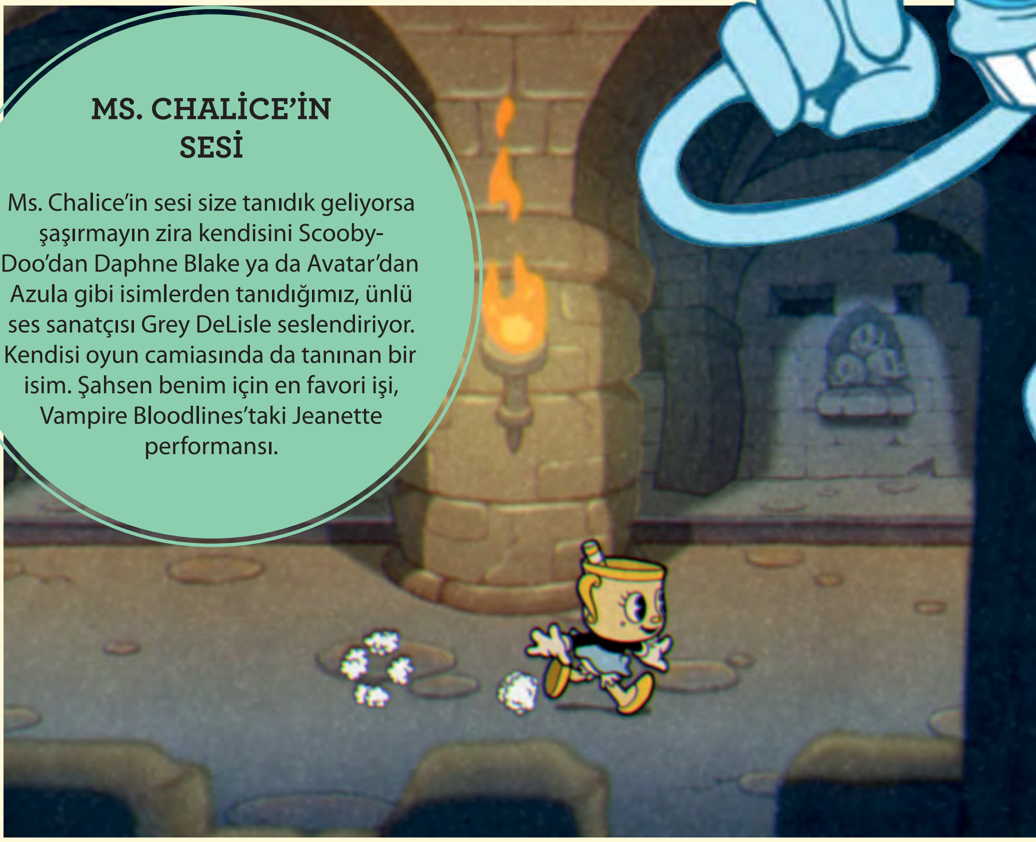
Ms. Chalice'in oynanabilir karakter olarak oyuna eklenmiş olması. Gerçekten parry'sini dash şeklinde yapması, çift zıplama özelliği olması ve üç farklı süper hareketiyle epey farklı bir oynanış sunuyor. Özellikle benim gibi ana oyunun hemen üstüne DLC'yi oynuyorsanız kas hafızası yüzünden alışması az bir şey sürse de bir kere ustalaşınca ortalığın tozunu attıracağınız bir karakter olmuş. Özellikle bazı bossların net şekilde Chalice'in hareket setine paralel şekilde tasarlandığı hissine kapıldım. Gerçekten de dövüşlerde şaşırtıcı derecede iyi işler çıkarılabiliyor yeni karakterimizle.

Tabii tek yenilik Chalice'in kendisi değil. Porkrind dükkân zincirini dördüncü adaya da uzatmış olduğundan burada da alınabilecek yeni silah ve charmlar bulunmakta. Bunlardan özellikle Crackfire bana sorarsanız oyunu bir tık kolaylaştırmış (tabii hâlâ zor da, önceki haline göre daha kolay). Orijinal oyundaki Chaser'ın bir benzeri ama ondan farklı olarak gayet iyi hasar veriyor düşmanlara. Convergence ve Twist-Up da gayet iyi silahlar, özellikle Convergence'ın geniş menzilini ve ekstra hareketini pek bir tuttum. Charmlardan ise en dikkat çekicisinin Heart Ring olduğunu söyleyebilirim. 1, 3 ve 6. parryleriniz için ekstra can kazanmanızı sağlıyor. Yeni gelen silah ve charmları da ana oyunda kullanabileceğimiz düşünüldüğünde, çeşitli başarımları toplamak bir tık kolaylaşmış diyebilirim. Keşke ana oyunun başarımları için de DLC'yi bekletseymişim dedirttiler bana resmen. Özellikle Heart Ring charmı ile parrylerin sadece süper doldurmak için değil, can doldurmak için de işe koşulabiliyor olması oyunun bazı oyuncularca adil bulunmayan zorluğunu çok daha adil hale getirmiş kesinlikle.

Run & Gun yerine daha fazla parry!

Oyunda biri gizli olmak üzere tam yedi adet bölüm sonu canavarı mevcut. Üstelik doğru adımları atarsanız, bunlardan birinin gizli bir fazı da mevcut. Genel anlamda da ana oyundaki boss sayısının King Dice'ın yardakçılarını saymadan on dokuz olduğunu hatırlarsak gayet iyi bir sayı bu. Üstelik kolaylıkla tekrara düşülebilecek bir hede bu boss savaşları, dolayısıyla hepsinin böyle farklı ve yeni hissettirebilmesi (sadece DLC özelinde değil, ana oyuna kıyasla da böyle) çok değerli. Bunlara ek olarak, Run and Gun bölümlerinin yerini alan, silah ve charm kullanılamayan, tama-





MS. CHALİCE'İN SESİ

Ms. Chalice'in sesi size tanıdık geliyorsa şaşırmayın zira kendisini Scooby-Doo'dan Daphne Blake ya da Avatar'dan Azula gibi isimlerden tanıdığımız, ünlü ses sanatçısı Grey DeLisle seslendiriyor. Kendisi oyun camiasında da tanınan bir isim. Şahsen benim için en favori işi, Vampire Bloodlines'taki Jeanette performansı.

men parry ile kazanılması gereken bir adet "mini boss savaşları" serisi var. İlk oyundaki mozole bölümleriyle kıyaslayanlar var bu bölümleri ama bence hiç alakası yok. Bu arada sadece parry mekaniğiyle boss savaşı mı olur demeyin, gerçekten acayip orijinal olmuş bu savaşlar. Açıkçası bir adet daha Run and Gun bölümü görmek isterdim fakat bu savaş serisi o kadar keyifli olmuş ki sadece çok çok minik bir şikâyet olarak not ettim bu yokluğu.

Cuphead'in görsel tarzı zaten dillere pelesenk olmuş, burada tekrarlamanın lüzumu yok. Ama aynı kalitenin DLC'de de başarıyla sürdürüldüğünü görmek çok hoş. Bazen bossların kendisi değil de animasyonların akıcılığı ve güzelliği yüzünden ölmüş buluyorsunuz kendinizi. Bosslar yine birbirinden yaratıcı; gene iyi anlamda hayal gücünü, kötü anlamda da oyuncuyu zorlayan onlarca faz sizi bekliyor olacak. İt dalaşında kral olan bir grup savaş pilotu köpek, böceklerden kurulu bir mafya, buz temalı bir kültün liderliğini yapan göbekli bir büyücü amca bunlardan bazıları. Müzikler de aynı şekilde şahaneliklerini koruyor. Her şey güzel yani. Ha bir de başarımları kazanmakla ilgili eklenmiş mücadeleleri de epey sevdim. Bunlar hep DLC'nin ömrünü uzatan şeyler olarak göz dolduruyor.

Türkiye'de yaşamaktan daha kolay

Kısacası dolu dolu bir DLC ile karşımıza çıkmayı başarmış Studio MDHR. Üstelik bunu yaparken ana oyuna dair şikâyet edilen bazı unsurları törpülemeyi de becermiş bana sorarsanız. Evet, oyun hâlâ zor ama bence adaletsiz denecek boyutta da değil. Sonuçta büyük ölçüde kas hafızanıza bağlı olarak başarının geldiği acımasız bir oyun *Cuphead* ve tam da bu yüzden herkese göre değil. Ama pratik yaptıkça daha iyi olduğunuz ve son kertede zorluğu adil bir oyun bence. Demin de belirttiğim gibi, DLC ile gelen Ms. Chalice ve Heart Ring charmı bu durumu iyice perçinlemiş.

İlk oyunu oynayanlar muhtemelen bu yazı yayınlandığında Inkwell Isle 4'teki görevlerini çoktan tamamlamış olacak, o yüzden burada sözüm diğerlerine: Oyunun zorluğu sizi korkutmuyorsa, en azından normal zorlukta bu şaheseri kesinlikle deneyimleyin. DLC zaten inanılmaz komik bir fiyatla satışa sunuldu. Naçizane tavsiyem yumulundur dostlar.

TÜR: AKSİYON, Bağımsız | **YAPIM / DAĞITIM:** Studio MDHR | **DİJİTAL İNDİRME:** 15.50TL (Steam)

+

- **Ms. Chalice**
- **Parry savaş serisi çok orijinal ve keyifli**
- **Bölüm sonu canavarı sayısı**
- **Ek görev/mücadeleler**
- **Özetle, fazlasıyla yeterli içerik**
- **Yerel fiyatlandırma muazzam**

−

- **Bir tane de olsa Run & Gun bölümü görmek isterdim**
- **Bazı silahlar oyunu kolaylaştırm... çat (tamam vurmayın!)**

9



Son Karar

Gündelik telaşesi çok mu zorluyor? Çivi çiviyi söker, yumulun!



STRAY

Yazan: Gülhis Canpolat

ARTIK "STRAY" DEĞİL O, BEN SAHİPLENDİM KENDİSİNİ!



Stray'in elime geçtiği ilk gün en küçük kedimiz Turşu eve şişmiş bir ön patiyle geldi. Vakit geç, veteriner bulunacak bir saat değil anlayacağınız. Babamla evin en elletmeyen kedisinin başında duruyoruz "Böcek mi soktu, arı mı, burktu mu? Kırık olsa duramaz..." falan. Ve benim *Stray* incelemem gerekiyor. Oğlum dedim, bu oyunda bu kedinin başına bir şey gelirse ben oynayamam. Vallahi yüreğim kaldırmaz, nasıl başlayacağım?

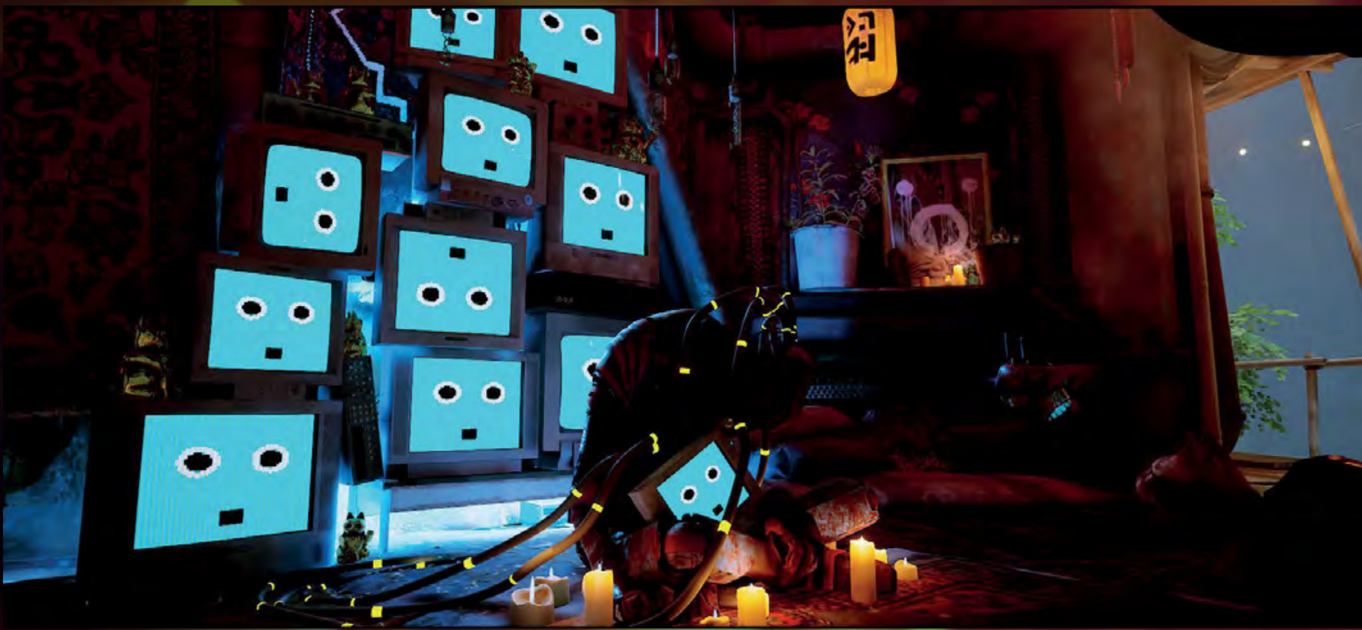
Açar açmaz bizim sarman kırılan bir borudan aşağı düşüp hem kedi arkadaşlarından ayrı kalıp hem de ayağını incitmesin mi? O hayvanın sekerek gezişine dayanamadım, kalktım başından. Evde bir, oyunda iki! Nasıl oynayacağım derken 2 gün ve yaklaşık 10 saat oyun süresi sonrası ağlayarak bitirdim. Ve net söyleyebilirim ki herkese önereceğim oyunlarda ilk 10'a adını rahat yazdırır *Stray*.

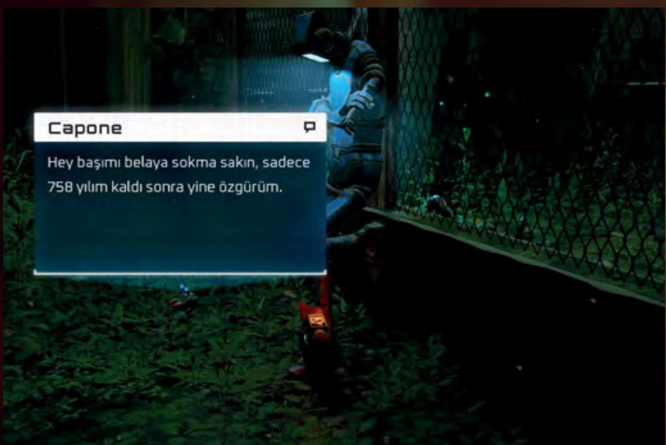
Stray'in fragmanını seyrettiğinizde kafanızda nasıl bir oyun canlandı, bilmiyorum ama eğer beklentiniz "Sen bir kedisin, gidiyorsun" ise sizi çok büyük bir sürpriz bekliyor. Evet, şu anda (henüz oyun ya da incelemeler çıkmamışken) internet durduk yere miyavlayabileceklerine sevinen insanlarla dolu ve onları çok iyi anlıyorum. Fakat *Stray*'in bize, bir kedinin gözünden göstermek istediği dünya miyavlamanın ve kapı tırmalamanın çok daha ötesine uzanıyor.

\BOZUK VERİ YARDIM GEREK

Tek başına ve gün ışığından uzak çıktığımız bu zamansız yolculuk işte böyle başlıyor. Yeşil çimlerin arasındayken kendimizi birdenbire terk edilmiş, karanlık bir şehirde buluyoruz. Ve sanki… O tabelalarda kedi resmi mi var?

Ve ilk arkadaşımızı böyle kazanıyoruz. B-12! Bir kedi olarak sağdan soldan batarya toplamanın ne kadar kolay, neyin muhtemel bir "vücut" olabileceğine karar vermenin ne kadar zor olduğundan haberiniz var mı sizin? Ayrıca, organik bir vücudu olsa harbiden B12'ye ihtiyaç duyardı B-12, çünkü bu küçük drone-droid kendisine dair pek bir şey hatırlamıyor.







Bilin bakalım bu resimde kedi nerede?
(Kedi sahipleri hemen karton kutu dedi)

İnsanlara yardım etmesi ve bu şehirden çıkmanın bir yolunu bulması gerektiği dışında.

Harbiden, bu şehir neresi? İnsanlar neredeler? Neden hep… Gece?

Eminim B-12'nin yardımıyla bu işi çözeceğiz.

Şu noktaya kadar *Stray* size oyun boyunca ihtiyaç duyacağınız tüm temel mekanikleri veriyor. Zıpla, tırmala, miyavla, bir şeyleri devir. Ha bir de KAÇ! Hem de delicesine! Çok da alışılageldik bir şehirde olmadığımızı bizi kovalayan tombalak şeylerin bizden başka tek yaşam belirtisi olmasından anlamışsınızdır herhalde. Ama bir tek biz olamayız ya? Herkes nerede? Alo- Ay yani, MİYAV!!

Zurk mu? Zurk değilim ben!

Ve ilk yaşam belirtisindeee!!! Herkes bizden kaçıyor. Kaçmayın, durun! Ben küçük ve yumuşağım! Ama köyün muhafız robotu onları yemediğim sürece etrafta dolanmama izin veriyor. Yemek mi? Ha o peşimizden koşan şeylerden sandılar bizi. Zurk muymuş onlar? Düşman başına bir şey Zurk'lar harbiden ama kediyim ben. Bu da drone-robot arkadaşım B-12!

Bunu duyan köy ahalisi de evlerinden çıkmaya başlıyor ve- Bir dakika. Herkes robot mu? Herkes robot! Ama hiç de robot gibi davranmıyorlar. Yani, davranıyorlar elbette ama insan gibi de davranıyorlar. Neler oluyor?! Bir Zurk-yeniği kokusu alıyoruz ve elbette peşine düşüyoruz.

Stray'in hikâyesini oyuncuya açma şekli çok harika tasarlanmış. Lineer bir oyun. Fakat keşif mekanlarına serpiştirilmiş birkaç yan görev hem oyuna derinlik katıyor hem de gerçekten harika tasarlanmış minik köyde kuytu köşeye saklanmış parçacıkları organik olarak bulabilmenizi sağlıyor.

Örneğin muhafızla B-12 aracılığıyla konuştuktan sonra hemen sola saparsanız hiç şarkısı olmayan bir sokak müzisyeni robotla karşılaşıyorsunuz. Ona ana görevlerin sizi halihazırda götürdüğü yerlerden nota kağıtları bulurken melodiler ve isimleriyle bir yandan da robotların insansılaşma yolculuğunun bir parçasına tanık oluyorsunuz. Ve elbette insanların yok oluşunun da…

Ama gerçekten hepsi yok mu? Onlara yardımcı olsun diye üretilen bu robotlar insanlardan geriye kalan tek şey mi? Şu metali bile kemiren Zurk'lardan sıyrılmanın bir yolunu bulsak da çıksak şu köyden, şu şehirden, şu lanet beton küreden!!

Kediyim ben, tırmanırım, ne var?

Stray'in ekibi bir kedi olmanın olanaklarını sonuna kadar kullanmış. Bunu çevre tasarımlarında da görmek mümkün. İlk gittiğimiz köyün çapı küçücük aslında. Ama dikine düşününce…? Her yere tır-



Bir kedi robotları bile yaratıcısına isyan ettirebilir. Şeker de bişiy!

Aaa, gamepad purrluyor!

Gülhis oyunu PC'de oynadığından haberdar değil tabii ama oyunu PS5'te oynuyorsanız yaşadınız! Bir yere yattığınızda sarman kardeşimiz purrrlamaya başlıyor ya hani, DualSense'in haptik kabiliyetleri sayesinde tam avcunuzu içinde purrlayan bir kedi tutuyormuşsunuz hissiyatı oluşuyor. Belki çok basit bir detay ama oyunun sizi içine çekmek ve kedi olduğunuza inandırmak için kullandığı başarılı bir yöntem bence.

Ha, bu arada Playstation Plus için Extra ya da Premium üyeliğe sahipseniz oyun ücretsiz geliyor. Onu da eklemiş olayım. **-Can**

manabilen bir kedi olarak bizim dolaşma özgürlüğümüz, aslında hepsi birbirine bağlanan üç dört sokaklık köyü kocaman bir oyun bölümüne dönüştürüyor.

Buradaki görevlerimizi yerine getirip ikinci bölüme doğru yola koyulduğumuzda da aynı şeyle karşılaşıyoruz. Bir insanın ya da bir robotun gözünden kısıtlı olabilecek alanlar bir kedi olarak gayet çetrefilli ve bir o kadar da geniş bölümlere dönüşüyor.

Kedi olmak ayrıca platformla parkur arası bir oyun deneyiminin de kilidini açıyor. *Stray* ekibi bu iki oyun türünün ögelerini öyle güzel harmanlamış ki. Platform, çünkü kediyken düz yolda yürümenin ne anlamı var. (Kedi sahipleri bilir; bizimkiler de düz yer varken pencereye sandalyenin ve masanın üzerinden atlayıp, sonra yere inip koltuğun altından geçerek varıyor. NEDEN?! DÜZ YOL VAR!) Ama aynı zamanda parkur, çünkü şehir elementleri her zaman pürüzsüz bir platform tecrübesi sağlamıyor. Oyunda bile.

ANAM, SARMANIN GÖZLERİ DE PARILDIYOR!

Şehir demişken, hep böyle minik bir varoş mahallesinde dolanarak bu duvarlarının dışına çıkacağımızı sanmıyordunuz herhalde, değil mi? Çünkü kendimizi kademe kademe bu koca karantina kubbesinin farklı katmanlarında buluyoruz. Ara duvarlar, kanalizasyonlar, koca bir şehir! Neon tabelalarıyla, robot-giyim satan, "kuru hava ve sıcak yağ" menülü robot-restoranları ve "acayip içecekli" robot-barlarıyla tam tamına bir şehir.

Burada hem bir kedi olarak sergilememiz gereken hünerlerin sayısı artıyor (bkz. Amma da çeşitli oyun mekanikleri var Stray'in), hem de hikâye bizi insan olmanın ne demek olduğuyla ilgili bir yolculuğa çıkarıyor tam anlamıyla.

Sahi, insan olmak ne demek? Hayır, insanı da geçtim, hayatta olmak ne demek? Kendi ruhunu yansıtan havalı kıyafetler giymek mi? En sevdiğin bir içecek olması mı? Birbirini umursamak mı? Yoksa kendini düşünmek mi? Bir şeyler yaratmak güdüsü mü? Belirli bir düzeni sağlayabilmek mi? Yoksa o düzeni kırmak mı?

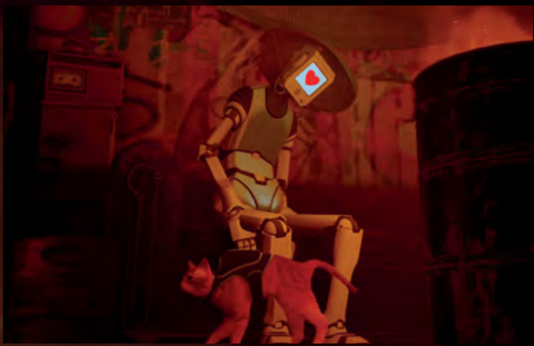
Bütün parçalarını ve yazılımını yenileyen bir robot… Hâlâ aynı robot mudur?

Dayalı döşeli apartmanları, partileri, fabrika ve hapishaneleriyle insanların mirasını yaşatan bu şehirden çıkmanın bir yolunu ararken B-12'yle birlikte bunları düşünüyoruz. İnsandan sayılmak ne demek?

Göğsüme bir taş oturdu, tek çaresi kediler...

Turşu'nun patisinin şişi ertesi gün indi. Bu süreç zarfında başka bir sıkıntısı da gelişmediği için kendisini göz hapsinde tutup ona zorla kendisini sevdiğimizi anlatmaya çalışmaya devam ettik. Evet, bu süreç zarfında elimiz kolumuz tırmık





Arada robotlara sırnaşıp akıllarını başlarından almayı da ihmal etmeyin.





oldu hep. Ama o Turşu, yumuş ve boyutları da hiç anne sütü emmediğinden bir yetişkin kedi için nispeten küçük. İnsanın sevesi geliyor. İşte bu halimizin bir oyunu olsa, içine biraz da ontolojik sorgulamalar katılsa dedik mi ortaya *Stray* çıkıyor.

Küçük, sevimli ve hünerli bir yaratıkla kurulan dostluğun (Bu tanım ikimize de uyuyor sanki, ne dersin B-12?), bir o kadar da daha güzel günler uğruna hayatta kalma içgüdüsünün hikayesi bu oyun.

Uzun süredir yakınıyordum sağda solda yazılarda, "Lineer oyun istiyorum, düz oyun; kısa olsun, hikâyesini oyna bitir. Zibilyar tane görevli, 300 saat süren açık dünyalardan bıktım artık" diye, illa ki denk gelmişsinizdir. *(Ubisoft duymasın -Can) Stray* işte tam olarak o oyun. 10 saatte bitirdim ama aktif oyun sürem 6 küsür sadece. B-12'nin bulamadığım birkaç anısı ve açamadığım birçok başarım da var ve cidden onları da keşfedebilmek için geniş geniş bir kere daha oynayacağım.

Böylesine kısa bir oyun için gayet çeşitli oyun mekanikleri, platform bölümleri ve bulmacaları var. Bir araya getirmeniz gereken ögeler, sırasına dikkat etmeniz gereken görevler var ama hepsi de öyle organik dağıtılmış ki mekâna, zaten içgüdüsel olarak çözüyorsunuz. Kedilerin o doğal her şeyi karıştırma isteği size de bulaşıyor.

Robotların insanlardan sonra kendilerini içinde buldukları bu durum, kurduğunuz arkadaşlıklar ve tanıştığınız her karakter, keşfettiğiniz her sürpriz oyunu bir adım ileri taşıyor. Bu 10 saatlik tecrübeyi de böylesine dolu dolu hissettiren, her adımının hikâyeye katkı sağlaması oluyor. Şişirme görevler ve kendini tekrar eden bölümler kullanmaktansa yoğun bir oynanışla ve özüne sadık bir hikâye anlatmayı seçen *Stray* ekibini kutluyorum. Gerçekten uzun süredir ilk defa bu kadar dört dörtlük bir oyun oynuyorum.

Önemli bir not olarak şunu ekleyeceğim: *Stray* belli ki kedileri çok seven bir ekip tarafından yapılmış. Elbette kaçmak, gizlenmek gereken yerlerde başarısız olursanız ölüyorsunuz. Ama bu oyuna kedi aşkınızdan bir çekim hissettiyseniz hayvanların zarar görmesi sizin için de bir kırmızı çizgi olabilir. *Stray* ekibi de bunu göz önünde bulundurmuş olacak ki, bu ölme sahneleri ne görüntüsel ne de işitsel olarak aşırı bir vahşet içeriyor.

Açıkçası hayvanların oyun ve filmlerde sırf şok etkisi için harcandığına defalarca tanık olmuş birisi olarak bu seçimlerini ayrıca takdir ettim. Evet, böyle bir oyunda sence de gayet doğal değil mi vahşet olmaması diyebilirsiniz ama nereden ne çıkacağı belli olmaz. Merak ediyor ya da çekiniyorduysanız ekleyeyim istedim.

TÜR: Aksiyon / Gizlilik | **YAPIM:** Lince Works | **DAĞITIM:** Lince Works, Yooreka Studio
DİJİTAL İNDİRME: 57 TL (Steam) 349 TL (PSN) 111,25 TL (Xbox) | **YAŞ SINIRI:** 16+

+

- Oyunun her elementi hikâyeye bir katkı sağlıyor, onu bir adım ileri taşıyor
- Çevre ve ses dizaynı çok müthiş, keşif hissinizi bozmamak için ekran görüntüsü paylaşmadığım birkaç yer hele çok harika
- İnsan olmayı robotlar üzerinden sorgulamak yeni bir fikir değil ama işlenişiyle bu fikri böyle taze sunabilmek büyük bir artı
- Gergin takip/kaçış sahneleri ve sakin keşif bölümleri iyi dengelenmiş
- Türkçe lokalizasyonu gayet başarılı
- KEDİ OLMAK ALLAH ALLAH KONUŞTURTMAYIN BENİ

−

- Zurk'lar meselesini biraz daha açabilirlermiş, sadece o konuda hikâye biraz eksik kalıyor bence
- Çok ince teknik detayına girmek gerekirse bazı yerlerde ayağınız ya da B-12 duvarın, yerin ve objelerin içine girebiliyor; objelerin tam dibinden geçmek mümkün olmuyor ve bu kaçarken/saklanırken kıl payı kurtarışlar yapmanızı engelliyor

9,5



Son Karar

Metali bile dişleyen küçük canavarlar, unutkan bir drone, bir kedi olarak yüksek yerlerden aşağı itekleyebileceğiniz bolca ontolojik soru. İşte bütün bunlar bir araya gelip kompakt ve son derece içten bir hikâye oluşturuyor.

Yeni Başlayanlar İçin Kedilik Tavsiyeleri

Spider-kedi, spider-kedi!

Üstüne zıplanabilecek yerlere doğru baktığınızda zaten [SPACE] komutunu görüyorsunuz. "Orası da çok yüksek canım" deyip de bir yerleri gözden çıkarmayın. Kedisin sen, kendine gel!

Gözünüz sırt çantasında olsun.

Evet, takıldığınız noktada B-12'ye, "Şimdi ne yapacaktık biz yaa? Unuttum ben" diye sorabiliyorsunuz. Ama onun dışında da etrafta etkileşimli bir şeyler varsa sırt çantanızın ışığı yanıyor.

Paldır küldür koşma evladım!

Zurklardan kaçarken her zaman dan dun koşmaya gerek olmadığını, yayında birisi yavaaaşça bazı engellerin arkasından sıvışınca öğrendim. Evet, büyük bir panik içinde ölmesini bekledik ama ölmedi. Demek ki illa da koşmak gerekmiyor.

Herkesle konuşun, ışıklı her yere pati atın.

Bunu söylememe gerek var mı bilmiyorum ama cidden herkesle konuşun. Her kapıyı tırmalayın. Otomatları patalayın. Oyundaki saklı şeyleri bulmanın ve ipuçlarına ulaşmanın tek yolu bu.

Planlı programlı kedi olun.

Zurklardan (ve sonrasında polis-dronlardan) kaçarken rotanızı önceden planlamak işleri fazlasıyla kolaylaştıracaktır. Yüksek bir yere tırmanıp iyice etrafı gözlemleyin. Haritanız olmadığını unutmayın.



Mazide saklı anılar...

B-12'nin hikayesini ortaya çıkarmak için anı topluyoruz ya hani... İşte o ekranda üstüne gelirseniz anı kutucuklarının size yakındaki anıların karışık bir resmini gösteriyor. Ben bunu oyunu bitirmeye yakın çakmayaydım iyiydi tabii.

MİYAV DİYORUM ALOO!!

Miyavlayarak hem robotların hem de Zurk-ların dikkatini dağıtabilirsiniz. Ben çoğun-lukla sessiz bir oyun stiliyle oynadım ama miyavlayıp da el çabukluğuyla da bir yerlerden sıvışabiliyor ya da bir yerlere girebiliyorsunuz.

Şimdi o ana görevi sakince yere bırak...

Eğer ana görevlerin peşinden koşturmaya acele ederseniz, kendinizi pat diye bir sonraki bölümde bulabilirsiniz. Bu da bir önceki alana dönemeyeceğiniz anlamına geliyor. İlk köyden çıkarken oyun sizi uyarıyor ama sonraki bölgelerde böyle bir uyarı yok, çünkü artık dönemeyeceğinizi kapmış olmanızı bekliyor. Zaten uzun bir oyun değil Stray, bolca keşfedip öyle geçin bölümleri. (Çok önemli bir şey kaçırdığınızı düşünüyorsanız Save'inizi yüklerken "Chapter Select" opsiyonunu kullanabilirsiniz)

OYUNGEZER STRAY'LERİ

Stray'in sevimli sarmanı nasıl ki sanal patisiyle kalbimize dokunup sevgimizi kazandıysa bir de gerçek patileriyle bize dokunup hayatımızı değiştirmiş yol arkadaşlarımız var tabii. İnsan yaşamadan çok farkına varmıyor ama gerçekten, sokaktan kurtarıp da hayatınıza kattığınız kedilerin sevgisi bir başka oluyor. Bu vesileyle hayvan satışı yapan yerlerden değil de sokaktan yardıma ve sevgiye muhtaç kedilerin aslında ne kadar muhteşem hayat arkadaşları olduğunu vurgulamış olalım.

Bu sayıyı sokaktan kurtarıp hayatlarımıza ortak ettiğimiz keditörlerimize adıyorum o yüzden izninizle. Buyurun, siz de tanışın kendileriyle:

Vivi (Sabri)



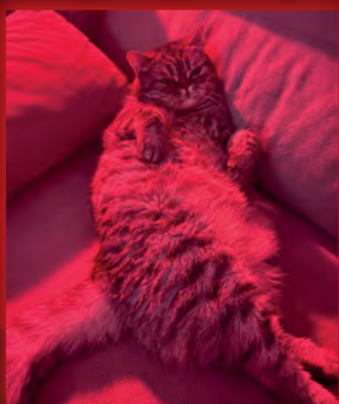
Kendilerinin adı favori Final Fantasy karakterim olan Vivi olmakta ve kendimin büyüttüğü ilk kedi. Annemle 2020 Haziran'ında gece oturmuş "İkinci bir kedi daha sahiplensek nasıl olurdu acaba?" falan diye konuşuyorduk. Malum hem Korona dönemi hem de Mew adlı büyük kedimize de bir arkadaş olsun istedik artık. Ama Mew 6 yaşında, biraz da utangaç bir hayvan olduğundan emin olamamıştık.

Sonraki sabah (ironik bir şekilde de Babalar Günü'ydü) sokakta ciyaklama duyduk, bayağı cıngar çıkaran bir kedi böyle. Annem de duyduğu gibi gitti aldı geldi. Evde ikisi alışana kadar nerede tutamayacağımızı bilemediğimizden birkaç hafta boyunca Mew'in girmeye yeltenmediği tek oda olan benim odamda kaldı. Orada bir baba-kız bağı kurduk :)

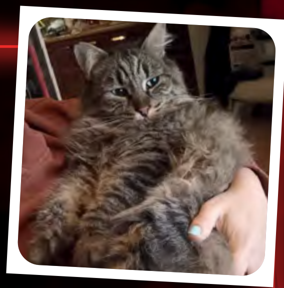
Loki (Pelin)

Benim Loki ile tanışma hikayem bir hayli ilginç. Çünkü zamanında inanılmaz bir köpek insanıydım. Kedilerden de pek haz etmiyordum ne yalan söyleyeyim. Fakat bir tanıdığımızın kedisinin yavruları olmuştu ve sahiplendiremezse sokakta kalıp daha da fazla üreyebilir, hatta kırma olduğu için daha çok çoğaltılmaya zorlayarak satılmaya kalkılabilir diye düşündük. Hayvanlardan bir hayli korkan annemi ikna etmek epey zor olduysa da "Bir deneyelim" bahanesiyle eve getirdik Loki'yi. Eve adımını attığı andan sonra kedi insanı olmam çok uzun sürmedi :D O gün bugündür de neredeyse hiç ayrılmadık.

Hayatımda gördüğüm en uslu ve sadık kedilerden birisi kendisi. Biz onu kurtarmışız gibi dursa da uzaktan çalışan birisi olarak evde o olmasaydı delirirdim büyük ihtimalle. Şimdi evi sahiplendiği için ben onun Stray'i oluyorum haliyle. Beni kurtardığın için teşekkür ederim Loki.

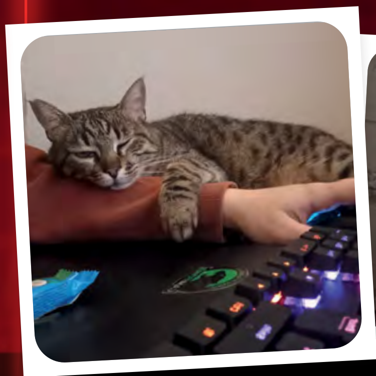


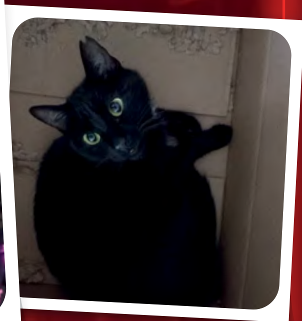
Coşi, Meci ve Turşu (Gülhis)



Bizim kedilerin hikâyesi de tuhaf. Sene 2014. Annem evde asla kedi istemiyor. Gelin görün ki biz zemin katta yaşıyoruz. Simsiyah bir kedi, sen git annemlerin dolabının içine doğur! Üç yavru. İki tekir, bir siyah. İkisini gençlik hastalığına kaybettiğimiz kedilerden biri yaşıyor. Bu Coşi. Biz kısırlaştırma randevusu ararken hamile kalıyor, ilk bebetolardan hiçbiri yaşamıyor. İkinci hamileliğinden biri kurtuluyor, o da şu anda annesinden büyük olan bol tüylü Meci. Meci'nin ismi aslında Mercimek. Küçükken kardeşlerinin en küçüğü oydu, minik bir yeşil mercimek tanesine benzediğinden böyle bir isim koymuştuk. Ama şimdi kutuda taşıyabilmek için pazar arabası gerekiyor, tşk.

E diyoruz evde 2 kedi yeter. Bu arada sokakta baktığımız, zaman zaman küçük diye evde yetiştirip sonra evde tutamadığımız kedilerin bini bir para. Babam arıyor bir gün, "Araba tamircisindeyim, kaputun altından bir kedi çıkardık. Benimle birlikte okula kadar gelmiş, eve bırakıp acil geri dönmem lazım" Hadi buyurun! Sana 2 kedi yetebilir ama belki evrenin başka planları vardır. Bu da babamın başından iş eksilmeyen kedisi küçük, kara Turşu.





Guen (Can & Burcu)

Teknik olarak Guen aslında bir sokak kedisi değil. Kendisi 2 Mayıs 2011 gününde kadrolu keditörümüz Puri'nin doğurduğu üç yavrudan birisi ve ne şanslıyım ki ofisin üst katında hayata gözlerini açtığı ilk günden beri çok özel bir bağımız var onunla. Ki en eski okurlarımız kendisinden sıklıkla bahsettiğimi hatırlayacaktır zaten.

Her ne kadar kendisini sokaktan almamış olsak da kendisinin ne yazık ki bir sokaklara düşmüş olduğu bir dönem var. Bundan iki sene önce yeni evimize taşındığımızda evin kapısını açıp biz uyurken evden firar edecek kadar zeki (çevik ve ahlaksız aynı zamanda) bir kedi kendisi. 4 gün boyunca gece yarılarına kadar bütün şehri alt üst ederek her yerde onu aradıktan sonra kayıp kediler için kurulmuş bir grupta birisinin



"Ya sizin kedi galiba benim bahçemde" mesajı atmasıyla 5 dakika içerisinde bahçede bitip kendisini bir kucaklayışım var ki, insan gerçekten ancak çocuğunu bu kadar hevesle kucaklar. (Artık baba da olduğum için bu konuda gönül rahatlığıyla ahkâm kesebiliyorum)

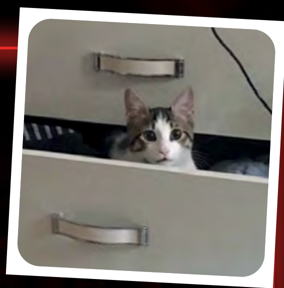
Ama biliyor musunuz, o parlak ve muazzam yumuş tüyleri perperişan olmuş, susuz ve aç kaldığı her halinden belli olan bu minnoş benim elimdeki ıslak mamaya değil, önce bana koştu onu bulduğumda. Yüzüme iyice sürtünüp kendini sevdirdikten sonra anca pas verdi mamaya. O gün bugündür de evde kedilerin kaçabileceği potansiyel her deliğini sürekli bir kontrol etme, kapıları kilitli tutma hastalığı oluştu bende. Guen'e karşı risk almaya gelmez çünkü…

Pırtık (M. İhsan)



Tanıştırayım, bizim apartmanın kedisi Pırtık. Gerçi herkes farklı bir isimle sesleniyor ona. Genellikle kışt diyorlar ama onun isimden sayıldığından emin değilim. 3 sene önce birdenbire bizim apartmana musallat oldu. Ne zaman sokak kapısını açsam benimle birlikte içeri giriyor, asansöre biniyor ve ben eve girince de kapının önünde sabırla bekliyor. Beş dakika sonra bir süt kutusuyla birlikte tekrar aşağı iniyoruz asansörle. Sonra sokağa çıkıp kendisine bir kap süt veriyorum. İşin kötüsü her kargocu, sucu, faturacı vs ile birlikte tekrar yukarı çıkıp kapımıza dayanıyor. Tabii sadece bana değil, bütün komşulara aynı tarifeyi uyguluyor uyanık. Ev kedisi olduğu çok belli, çünkü insana çok alışık. Dahası eve alışık, çünkü durmadan komşulardan birinin evine girip doğruca yatak odasına gidiyor. Dairenin kapısını açık görmeyiversin... Tahminen birisi vefat ettikten sonra ailesi, çocukları bu zavallıyı sokağa atmış. O da kendine yeni ev arıyor. Aradığını bulabildi mi peki? Tabii ki nayır. Annemin kedilere hem alerjisi hem de fobisi olduğu için böyle idare ediyoruz şimdilik Pırtık efendiyi.

Minnak (Cevdet)



Bu gördüğünüz de Minnak. İsmine hiç aldanmayın, kendisi enine de boyuna da büyük bir kedi. >:D Minnak'ı bir tanıdığımızın kedisinin doğurmasıyla sahiplendik. Esasında ben, kedinin ismini "Paşaklı" koymak için erkek kedi çok istiyordum. Hem pasaklı hem de paşa kelimelerinin geçtiği, bence sevimli bir kelime oyunu olarak tasarlıyordum ismini. Fakat bu mevzu bahis tanıdık bize kediyi dişi diyerek verdi. Bu yüzden biz de eski kedimiz Minnoş'un (merak etmeyin kendisi hâlâ sağ) devamlılığının sürmesi adına Minnak ismini verdik.

Biraz "büyüyünce" ve tuvalete gidince erkek olduğunu anlasak da iş işten çoktan geçmişti çünkü ismine alışmıştı bile. Ama bir kedi ismine hiç mi uymaz ya?! Büyükçe bir kedi olduğunu zaten söylemiştim. Bir de bunun üzerine kindar. Pusu kurup saldırması, sinirli pati darbeleri ama buna rağmen kapı çaldığında korkup kaçması... Oz Büyücüsü'ndeki Aslan mübarek. :D Neden bilmiyorum bu tip özellikleri, evdeki şımarıkları sanki çok ona hasmış gibi geliyor. Eeee efendim ne demişler, kuzguna yavrusu şahin görünür.



Gricim (Eser)

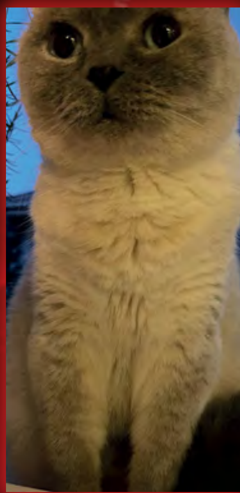


Bu sevimli miniğin ismi Gricim. Site bahçesinde kedileri beslediğimizi uzaktan duyan birileri "Buralarda bir barınak varmış" diye sora sora bizim siteyi bulmuş, sonra da henüz daha bir aylık bu ufaklığı bahçeye bırakmış. Acayip korkaktı, herkesten kaçıyor, hep çalıların arasına saklanıyordu. Tabii benden kurtulmasının mümkün olmadığını bilmiyordu o zamanlar. Parmaktan üçgen peynir yalatarak başlayan dostluğumuz git gide ilerledi, sesimi duyar duymaz saklandığı yerden çıkıp yanıma depar atar oldu. Benden başka kimseye yanaşmadığından çocuklar Gricim'i sevmek istediğinde benden yardım istiyorlardı hep "Eser abi gri kediyi çağırsana" diye :)

Daha yaşını bile dolduramadan hamile kaldı, o ufacık haliyle canlı doğum yapamadı ama. Tekrar riske girmeye gerek yok diyerek önce kısırlaştırıldı, üstüne tertemiz aşılarını da oldu, ondan sonra mis gibi de sahiplenildi. Bizim bahçede ciyak ciyak başlayan yolculuğu şimdi sıcacık bir evde devam ediyor. Çalılardan fırlayıp ayaklarıma dolanmasını çok özlüyorum ama, yalan yok.

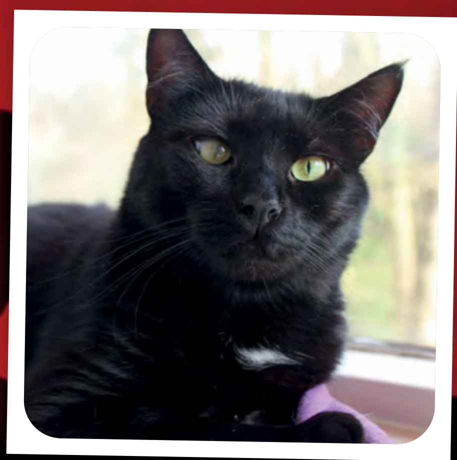
Patti (Serpil & Tuğbek)

Patti'yle de tanışın. İsmini tüm zamanların en karizmatik rock yıldızlarından biri olan Patti Smith'ten alıyor ama miyavladığını anca altyazı geçerse fark edebileceğiniz bir kedi. Köpeğimiz Ziggy (Stardust) 20 yaşında bize veda ettikten sonra eve bir can alabilir miyiz, alamaz mıyız tartışmalarımız henüz bir karara bağlanmamışken çıktı karşıma. Sokakta doğmuş ve veterinere bırakılmış, yuva arayan bir yavruydu... Çok düşünmedim, Tuğbek'e bu akşam biriyle tanıştıracağım seni dedim. Zaten kutudan çıkıp halıyı malıyı koklamaya başladığı an evin içinde kalpler uçmaya başladı. Bir daha da "ya biz niye kedi aldık" konuşması olmadı. Yaklaşık sekiz yıldır, 10 adım mesafeyi aşmayacak şekilde birlikte takılıp duruyoruz. Gerçi 3 haftalık bir evden kaçma hikâyesi var ama onu artık hatırlatmıyoruz, ergenlik işte deyip geçiyoruz.



Fury (Burcu & Can)

Elektriklerin kesik olduğu bir günde, dışarıdan gelen ciyaklamalara dayanamayıp kedi kontrolüne çıktığımda tanıştık ismiyle müsemma Fury'le. Hemen bir arabanın altına kaçıp saklandı; ufacık çelimsiz bir yavruydu. Üstelik bir gözü iltihaplı gibi duruyordu. Biraz kuru mama ve su bıraktım yakınına. Birkaç saat sonra çığlıklar devam etti, mamada azalma da yoktu. Aradan bir gün geçip de ortada anne olmadığı belli olunca bir kuru yaprağın hışırtısıyla kandırıp, ensesinden tuttuğum gibi eve getirdim küçük serseriyi. Belki yiyemiyordur diye kuru mamayı biraz sütle ezdim. O "namnamnam" diye sesli sesli yemesini hiç unutamam. Gözü iki ameliyat ve düzenli ilaçla biraz düzeldi, artık sokakta nasıl aç kaldıysa yine aç kalacakmış korkusuyla yarınlar yokmuşçasına yediğinden çelimsiz halinden eser kalmadı. Ondan sonra da bir daha evden çıkmadı. Sokağa son derece karşı, tombul ve çığırtkan fakat kendini sevdirmek için de çıldıran bir hanımdır kendisi.



Puri (Kadrolu OGZ Keditörü)



Oyungezer'in belki de en eski kadrolusu, 10+ yıllık resmi keditörü Puri'yi bilmeyen var mı? Bir kış vakti, dergi sabahlamalarımızdan birinde, Sinan ofise gelirken bulup getirmişti Puri'yi. İnanılmaz asosyal, kimseyle yakınlık kurmayan, asla sevimlilik peşinde olmayan bir kediydi Puri...

Pandemi zamanı ofisi kapatırken dedim bu hayvan ortada kalamaz, kime vermeli? Benzer karakterde kim var bu ofiste? O gün bugündür Ömer'in ev arkadaşı kendisi…

Çok sıcak kanlı, çok insan sever olduğundan olsa gerek ofiste en çok benimle anlaşırdı Puri. (Valla ben ofisteyken de hep bana yanlıyordu. Bilemiyorum artık... -Can) Hep benim kucağımda uyumasını, sabahları ciyaklaya ciyaklaya beni kapıda karşılamasını kıskanan bazı çalışma arkadaşlarımın kendisine çamur atma girişimleri sonuçsuz kalacaktır! Neyse, aslında bir ev arkadaşı istemesem de ofisi kapatırken en ideal seçenek ben kalmıştım ama birinci kattayım, kaçıp kaybolur mu, bir şey olur mu falan gibi endişelerim vardı. Şimdi kaçıp gidiyor, 1-2 saat sonra estiğinde geri geliyor, cama tırmanmaya üşendiği için aşağıdan bana apartman kapısını açsana be diye miyavlıyor, your bidding master diyerek açıyorum ben de. Göbeğini kaşıya kaşıya uyurken gidip mıncıklayıp rahatsız ederek arada intikamımı alıyorum. Böyle de bir ilişkimiz var.









Nia

(Can & Burcu)

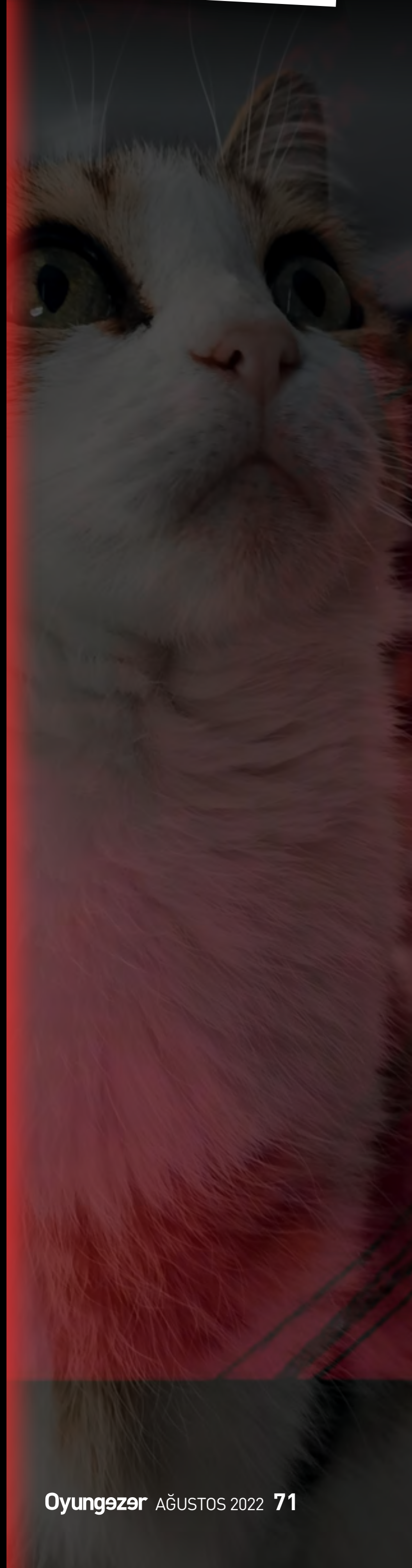
Bunu yazmak benim için gerçekten zor. 4 ay oldu Nia'yı kaybedeli ama onu düşünmeden, özlemeden, onun için göz yaşı dökmeden geçirdiğim tek bir günüm bile olmadı. O yüzden göz yaşları eşliğinde bile olsa size onun hikâyesini anlatmayı boynumun borcu biliyorum.

Nia dünyanın en sevecen, en iyi huylu kedilerinden biriydi herhalde. Yaklaşık 10 sene önce, işten dönen Burcu'nun karşısına çıkmıştı ilk defa. Patilerinden birinin üzerine basamıyormuş gibiydi, burnu akıyordu; Burcu "Ya üçüncü kediyi alamayız herhalde ama en azından bahçede baksak ya iyileşene kadar?" demişti. Üç kedi düşüncesi korkutucu geldiğinden "Tamam, bahçede bakacaksak olur" diye cevaplamıştım. Sonra n'oldu peki? O kadar tatlı ve şirin bir bebek kediydi ki, Burcu yokken gizli gizli eve alıp oynadım sürekli onunla.

Sonra bir gün bahçeye koyduğumuz mama ve su kaplarıyla birlikte gözümü üzerinden ayırdığım 5 dakika içerisinde kayboldu Nia. "Herhalde mahallenin çocukları falan sahiplendi" diye düşündük mama ve su kabını da almış oldukları için. Üzüldük gidişine ama iyi bakarlar belki diye umduk.

Birkaç gün sonra bir FRP gecesinden dönerken yağmurun altında şapşal ve sefil bir şekilde tekrar bulduk kendisini. Ya da belki de o bizi buldu. Burcu o halini görünce ceketinin içine alıp tartışmaya mahal bırakmayacak şekilde "Ben bu kediyi bir daha asla bırakmam" diyerek eve getirdi. Bırakmadık da zaten; Hollanda'ya taşınırken de bizimle geldi, ev değiştirirken de yeni eve en önce o yerleştirildi. Biz onu çok sevdik, o bizi ve herkesi çok sevdi. Belki de en çok Leon'u, çünkü Leon'un eve ilk geldiği gece onu bizim ağlattığımızı sanarak kolumuzu bacağımızı ısırıp çekiştirmesi "Yaa, bıraksanıza. Niye ağlatıyorsunuz çocuğu? Benim korumamda o" der gibiydi adeta.

6 sene boyunca kanserle cesurca savaştı, biz üzülmeyelim diye dünyanın en önde gelen uzmanlarının ona biçtiği ömrün ötesine kadar dayandı. Burcu'yla "Acaba Leon'un doğumunu görebilecek mi?" diye kahrolduğumuz günleri aştı, neredeyse 1 yıllık anıları oldu beraber. Yaşasaydı eğer Leon'un şu anki haliyle çok iyi anlaşacaklarını bildiğimden içimde hep ukdesi kalacak tabii. Ama sen elinden geleni yaptın ve bize bu sevgi dolu anıları bıraktığın için hatırana hep sıkı sıkıya tutunacağız kızım. Seni çok özlüyoruz…



TEKMİLİ BİRDEN

BU SENEKİ ÇOĞU OYUN GİBİ BİZ DE AĞUSTOS SAYISINI 2023'E Mİ ERTELESEK ACABA DİYE DÜŞÜNDÜK BİR AN. SONRA SICAKTAN BEYNİMİZİN PİŞTİĞİNE KARAR VERDİK.

AZ KALDI, SIKIN DİŞİNİZİ, BOL OYUNLU AYLARA GELİYORUZ YİNE!



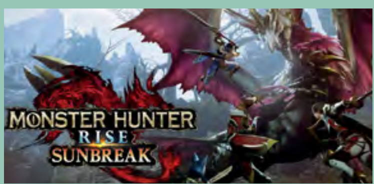
AYIN ALTIN OYUNLARI



Live A Live



Stray



Monster Hunter Rise: Sunbreak

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



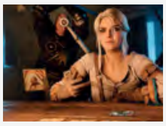
1. **Proof of a Hero** — Monster Hunter Rise
2. **Villages** — Arcanum
3. **Tower of Dawn** — Prince of Persia: Sands of Time
4. **God of the Dead** — Hades
5. **BB's Theme** — Death Stranding

OGZ ONUR LİSTESİ

KART OYUNLARI



Inscryption
Kart oyunu deyip burun kıvırmayın, Inscryption'ın asıl olayı benzerlerinden çok ama çok daha farklı.



GWENT
The Witcher III'ün içindeki orijinal Gwent kadar sarmasa da hâlâ popülerliğini nispeten koruyor aslında.



Magic: The Gathering Arena
Hayatının bir noktasında Magic batağına düşmüş biriyseniz zaten bir şekilde bulaşmışsınızdır herhalde...

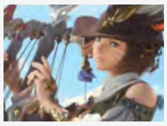
KEDİLİ



Persona 5 Royal
Ya siz hâlâ yatıp uyumadınız mı? Biraz dinlenin bence. Hayır bizi boşverin de, kedi ısrar ediyor...

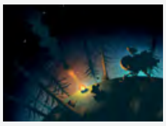


Monster Hunter: World
Tamam, kedi değil "Palico" olsun adları. Ama bayağı bildiğiniz kediler aslında yani, kimi kandırıyoruz?



Final Fantasy XIV
Ne demek Miqo'te'ler kediden sayılmaz? Kim demiş ya? Bal gibi de sayılır işte...

DÖNGÜYE SIKIŞANLAR



Outer Wilds
Hakkında ne kadar az şey bilirseniz o kadar iyi. 22 dakika süreniz var, gizemi çözün bakalım hadi!



The Forgotten City
Hayatına Skyrim modu olarak başlayıp tek başına oyuna evrilen ve hikâyesiyle vuran bir oyundu bu da.



Returnal
Kök söktüren zorluğunun yanında gizemi de ayrı bir çekici. Hem hazır PC'ye de gelebilir diyorlarken...

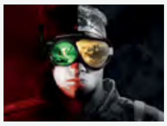
GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ



Starcraft II
Hâlâ onun gibisi gelmedi. Ayrıca nasıl 12 sene olur ya çıkalı? Olmamıştır bence. Yuh, vallahi olmuş!



Age of Empires IV
Günümüzde GZS'lerin yüzüne bakan pek kimse kalmadı. Neyse ki Microsoft kıymetini biliyor...



C&C: Remastered Collection
İyiydi hoştu ama ikinci oyuna da bir Remaster alabilir miyiz bir zahmet?

AKSİYONA DOYMAYANLAR



Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin
Aksiyonu taş gibi. Alıştınız mı yağ gibi akıyor kombolar, dağılıyor düşmanlar...

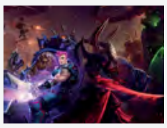


Devil May Cry V
DMC'nin dönüşünü çok uzun yıllar bekledik ama yalan yok, değdi o kadar beklediğimize de hani...



Bayonetta 2
Son yıllarda çıkan en başarılı Beat 'em Up'lardan birisi. Türün seveniyseniz kaçırmayın.

MULTIVERSE!



Heroes of the Storm
Blizzard'ın en büyük günahlarından biri. Sen böyle nefis bir oyun yarat, sonra kaderine terk et! Olacak iş değil...



Kingdom Hearts HD 1.5+2.5 ReMIX
Ooo herkesler burada! Disney evrenleri, Pixar filmleri, Final Fantasy karakterleri...



Super Smash Bros. Ultimate
Her an herhangi bir oyunun karakteri bu dövüşe davet edilebilir. Solid Snake bile var.



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ve nihayet Spider-Man ağlarını PC'ye de örüverdi! Tekrar oyunu bol aylara giriyoruz hem, yaşasın!

Ağustos '22	
Frogun	2 Ağustos
South of the Circle	3 Ağustos
Sword & Fairy: Together Forever	4 Ağustos
Camp Canyonwood	4 Ağustos
Turbo Golf Racing	4 Ağustos
Hard West 2	4 Ağustos
Two Point Campus	9 Ağustos
Farthest Frontier	9 Ağustos
Lost in Play	10 Ağustos
Arcade Paradise	11 Ağustos
Cult of the Lamb	11 Ağustos
Rumbleverse	11 Ağustos
Marvel's Spider-Man Remastered (PC)	12 Ağustos
Super Bullet Break	12 Ağustos
Fashion Police Squad	15 Ağustos
Backpack Hero	15 Ağustos
Gloomwood	16 Ağustos
Rollerdome	16 Ağustos
Way of the Hunter	16 Ağustos
Regiments	16 Ağustos
Neodash	18 Ağustos
Cursed to Golf	18 Ağustos
Thymesia	18 Ağustos
Madden NFL 23	19 Ağustos
Ultimate Fishing Simulator 2	22 Ağustos
Midnight Fight Express	23 Ağustos
Saints Row	23 Ağustos
Pac-Man World Re-Pac	26 Ağustos
Soul Hackers 2	26 Ağustos
F1 Manager 2022	30 Ağustos
Immortality	30 Ağustos
Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection	30 Ağustos
Orx	30 Ağustos
Destroy All Humans! 2 - Reprobed	30 Ağustos
Tinykin	30 Ağustos
Call of the Wild: The Angler	31 Ağustos
Scathe	31 Ağustos
Eylül '22	
Chenso Club	1 Eylül
Gerda: A Flame in Winter	1 Eylül
JoJo's Bizzare Adventure: All Star Battle R	2 Eylül
LEGO Brawls	2 Eylül
The Last of Us Part 1	2 Eylül



FIRSAT KÖŞESİ

Amazon Starcraft mı veriyor? Hem de Remastered olanını? Hâlâ oynamadıysanız hemen bir koşu kapıp gelin, burada bekliyorum hemen! Hadi, durmayın! Go go go!!!





PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Little Nightmares
- Tony Hawk's Pro Skater 1+2
- Yakuza: Like a Dragon





AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Starcraft: Remastered
- Zak McKracken and the Alien
- Mindbenders
- Beasts of Maravilla Island
- Recompile
- ScourgeBringer
- Family Mysteries: Poisonous
- Promises





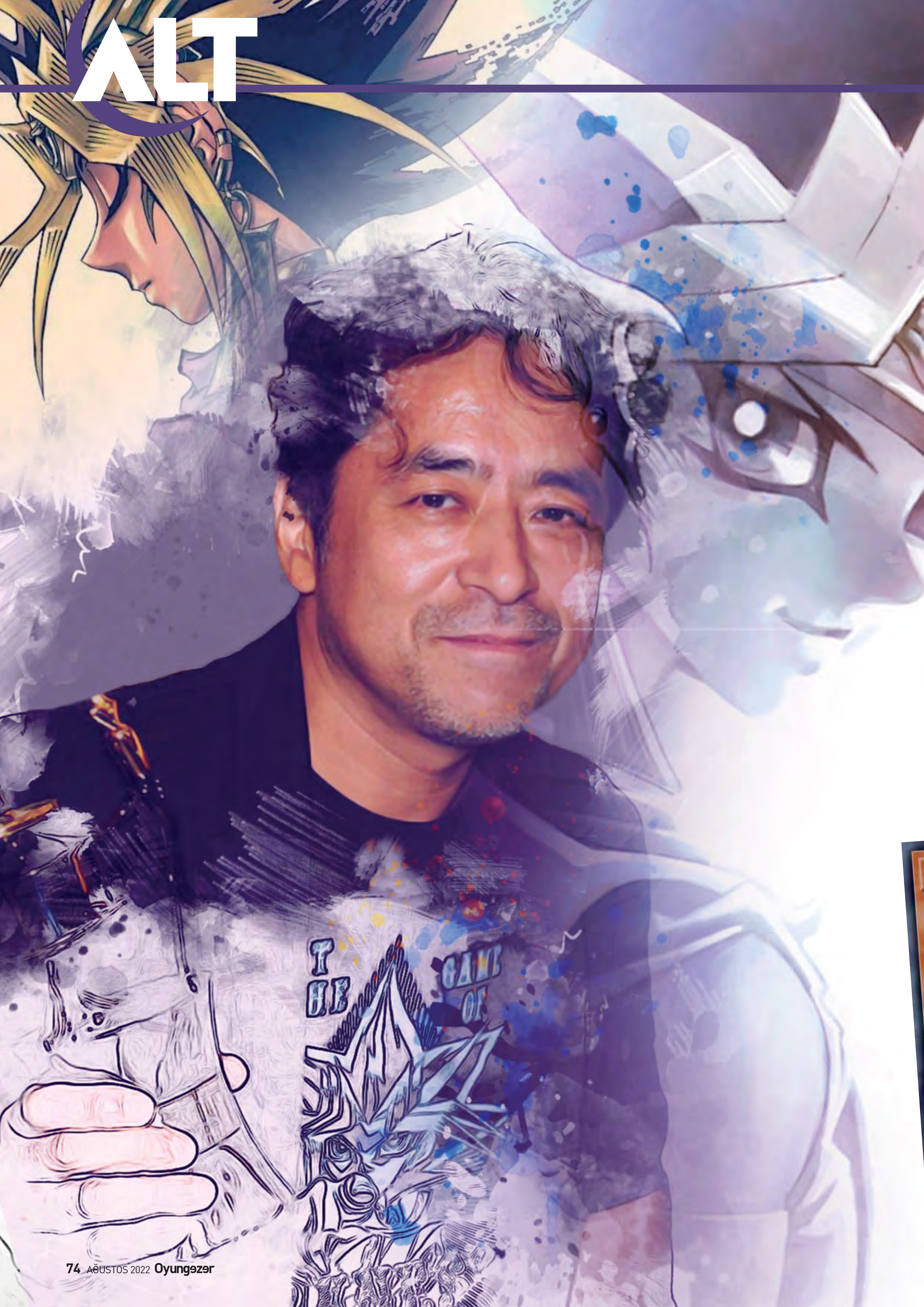
GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Midnight Fight Express
- Cooking Simulator
- Ghost Recon: Wildlands
- Turbo Golf Racing
- Two Point Campus
- Expeditions: Rome
- Offworld: Trading Company
- Shenzen I/O

EDITTOCHAT

Twitch'te yapmaya başladığımız podcast tadında muhabbetlere isim arayışı sürmektedir

Göker: OGG Oyungezer Gündem önermiştim ben veya OG direkt.
Can: Oyungezer kısaltması için OG değil OGZ kullanıyoruz ama, OGG değil; OGZG oluyor yani o durumda.
Göker: Öyle de uzun oldu tabii. Bu arada neden OGZ olmuş o sahi?
Can: Bu soruyu sormak için bir 15 sene geç kalmış olabiliriz. :P
Ares: Portal olsun, dergiye de gönderme olur. Ya da Oynu-yorum.
Serpil: Portal olabilir hakikaten başka bir şey çıkmazsa ama Oynu-yorum'u hiç görmemişim gibi yapacağım.
Can: "GOYUN GOYUNA" yapalım. Ya kuralları ihlal ettiğimiz için banlanırız ya da mevzuyu çok yanlış anlayanlar gelip çılgınca izleme kazandırır…



Kazuki Takahashi

Herkesin içinde bir güç saklıdır…

GÜLHİS CANPOLAT

Ben anime izlediğini bilmeden anime izlemeye başlayanlardanım. Senelerce çizgi filmle arasında bir fark olduğunu bilmeden başından sonuna izlediğim animelerin ilk sıralarını çekenlerden biri de Yu-Gi-Oh idi elbette. Benimle benzer yollardan animelere bulaşmış insanlar ve ben, bu yolculuğu geçtiğimiz ayın başında kaybettiğimiz Kazuki Takahashi'ye borçluyuz.

Takahashi aslında 80'lerin başında manga çizmeye başlıyor. Fakat tahmin edeceğiniz üzere bir manga yazarı olarak üne kavuşması 1996'da Yu-Gi-Oh'la birlikte gerçekleşiyor. Takahashi aslında işe korku türünde bir manga yazma düşüncesiyle başlıyor, ve Yu-Gi-Oh'un mangasında (zaman zaman animede de) bu düşüncenin esintilerini görmek mümkün. Fakat gittikçe aklı oyunlara kayıyor.

> En sevdiği mangalar arasında Akira, Jojo's Bizarre Adventure ve Dragon Ball'ı sayıyor Takahashi ama Amerikan çizgi romanlarını da unutmuyor. Favorisi? Hellboy.

Manganın ön sözlerinde zamanında anlatıyor Yu-Gi-Oh'un yaratılış sürecini. Dövüş üzerine mangaların çoğunlukta olduğu bir dönemde, dövüşün kimsenin birbirine vurmadan gerçekleştiği bir sistem ortaya koyma fikri, "oyun" kelimesi de kafasına yatınca iyice şekillenmeye başlıyor. Ortaya insanların büyülü bir kart oyununda dövüştüğü bir senaryo çıkıyor.

maVİ GÖZLÜ BEYAZ EJD- Pardon, pardon…

Yu-Gi-Oh Weekly Shonen Jump'ta ilk yayınlandığında, Takahashi'nin aklında ne kart oyununu manganın bu kadar büyük bir parçası yapmak var, ne de bu kart oyununun ne kadar ilgi çekeceğine dair bir fikir.

O sadece ana mesajı kendi gücüne inanmak ve arkadaşlarına güvenmek olan bir manga yapmak derdindeymiş. Ki bu amacından çok da saptığını söyleyemeyiz. Her ne kadar mangalarda animedekinden bir tık daha fazla aksiyon olsa da Yugi ve arkadaşlarının amacı yine aynı. Birbirlerine güvenerek günü kurtarmak.

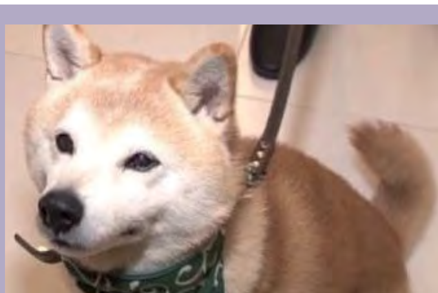
Shiba-Warrior Taro! Savunma pozisyonunda!!

Kazuki Takahashi'nin oyunlara, özellikle de FRP oyunlarına ve bu oyunların insanları bir araya getirme gücüne olan sevgisinden doğan mangası, aynı sevgiyi ve heyecanı dünyanın dört bir yanına yaydı ve kendileri de kartlarını kapıştırmak isteyen herkesi evinden çıkarıp masaların başına toplamayı başardı elbette.

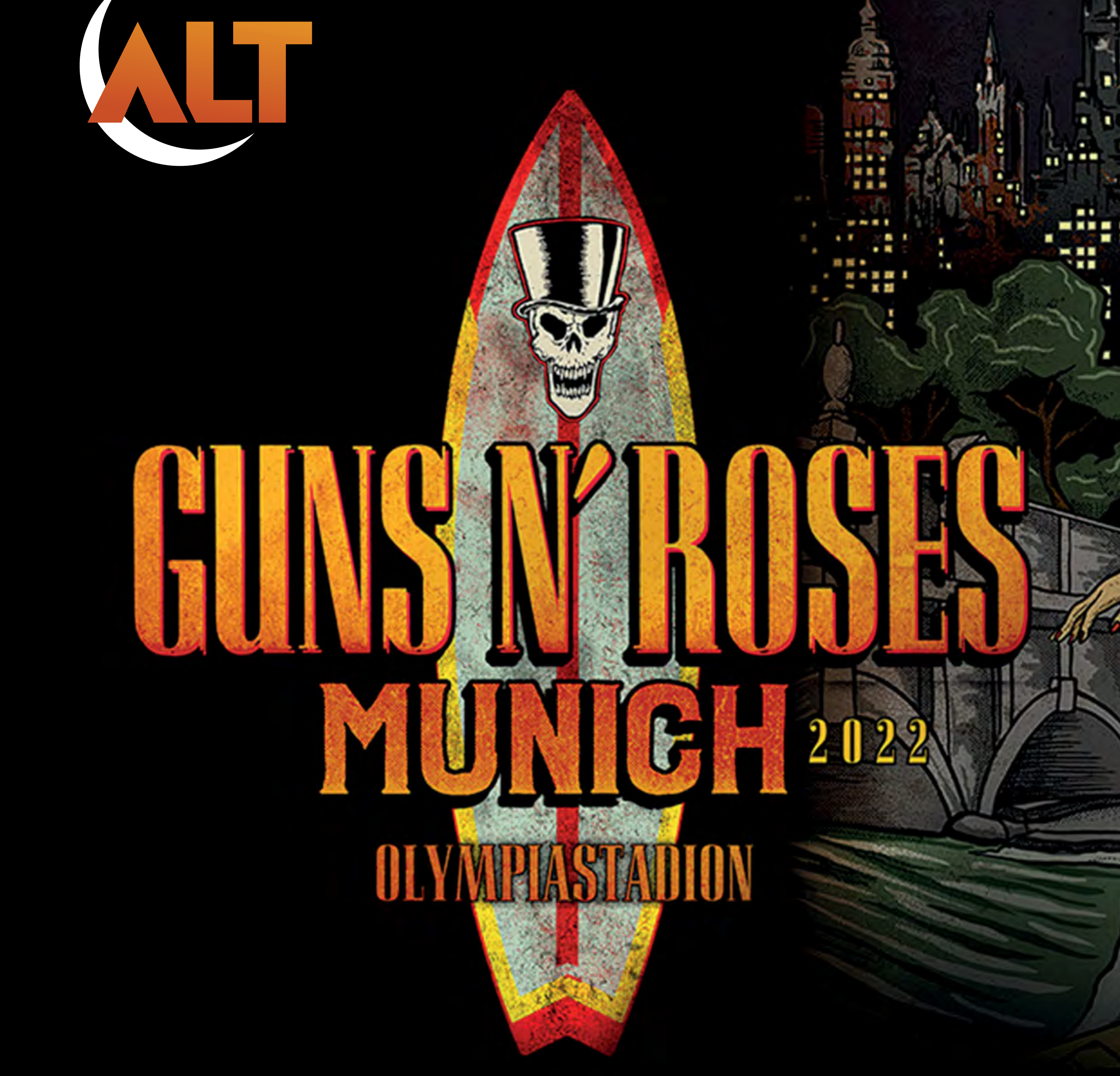
2004'te Shonen Jump'ta yayınlanan bir söyleşisinde de bu yüz yüze iletişime ne kadar önem verdiğinden bahsetmiş Takahashi. Manganın içine kendisinin oynamaktan hoşlandığı oyunlardan özellikler koyduğunu söylemiş. Herhangi bir oyunun işleyebilmesi için karşılıklı iletişimin ne kadar önemli olduğundan ve bunu yüz yüze yapmanın bilgisayar oyunlarından her zaman daha farklı olacağında bahsetmiş. Eminim dünyanın dört bir yanında Yu-Gi-Oh oynamak için toplanan insanları görmek onu mutlu etmiştir.

Hepimiz kendi Millenium Puzzle'ımızı çözüp Takahashi'nin içimizde olduğuna inandığı o gücü açığa çıkarmak için bekliyoruz aslında.





Takahashi Shiba-Warrior Taro kartının resmini kendisi çizmiş. Kartın ilham kaynağı da elbette kendi köpeği, Taro adında bir Shiba Inu.



NOT IN THIS LIFETIME

Gerçekten de Not In This Lifetime...

PELİN YİĞİT

Başlığa bakıp şaşıracaklar olabilir. "Yıl olmuş 2022 Guns n Roses mı kaldı canım?" dediğinizi duyar gibiyim. Vallahi kalmış, ne yalan söyleyeyim. Bu dönem her yerde duyduğumuz ve önüne gelenin ünlü olduğu rap camiasından sonra o kadar iyi geldi ki hele… Tamam da nereye geldi? Hayır, ne yazık ki Türkiye'ye değil. 2012 Küçükçiftlik Park konserini kaçırdıktan sonra tekrar Türkiye'ye gelirler mi? Grup çok yaşlanmış olur, sahneye çıkarlar mı? Zaten grup üyelerinin çoğu küs en azından Slash'i ayrı, Axl'ı ayrı dinleyebilir miyim ki? Derken Almanya'ya uçuşum olduğu ayda Münih'te tur verdiklerini duydum. Hem de eski grup üyeleriyle.

Axl Rose, Slash ile yaklaşık bir 10-15 yıl önce anlaşamadıkları için yollarını ayırmışlardı. O zamandır kimse bu ikiliyi yan yana dinleme şansı bulamamıştı. Taa ki bu tur 2016'da başlayana kadar. Tabii araya Covidsel nedenler girince



tur iptal oldu falan derken insanlar yine dinleyemeyeceğiz telaşına kapıldı. Yanlış bilmiyorsam özellikle Münih konseri tek başına 3 kere ertelenmiş. O yüzden bu tura değil gidebilmek, bilet alabilmek benim için hayaldi. Lakin yine de olur ya belki diyerekten biletleri aldık ve beklemeye başladık.

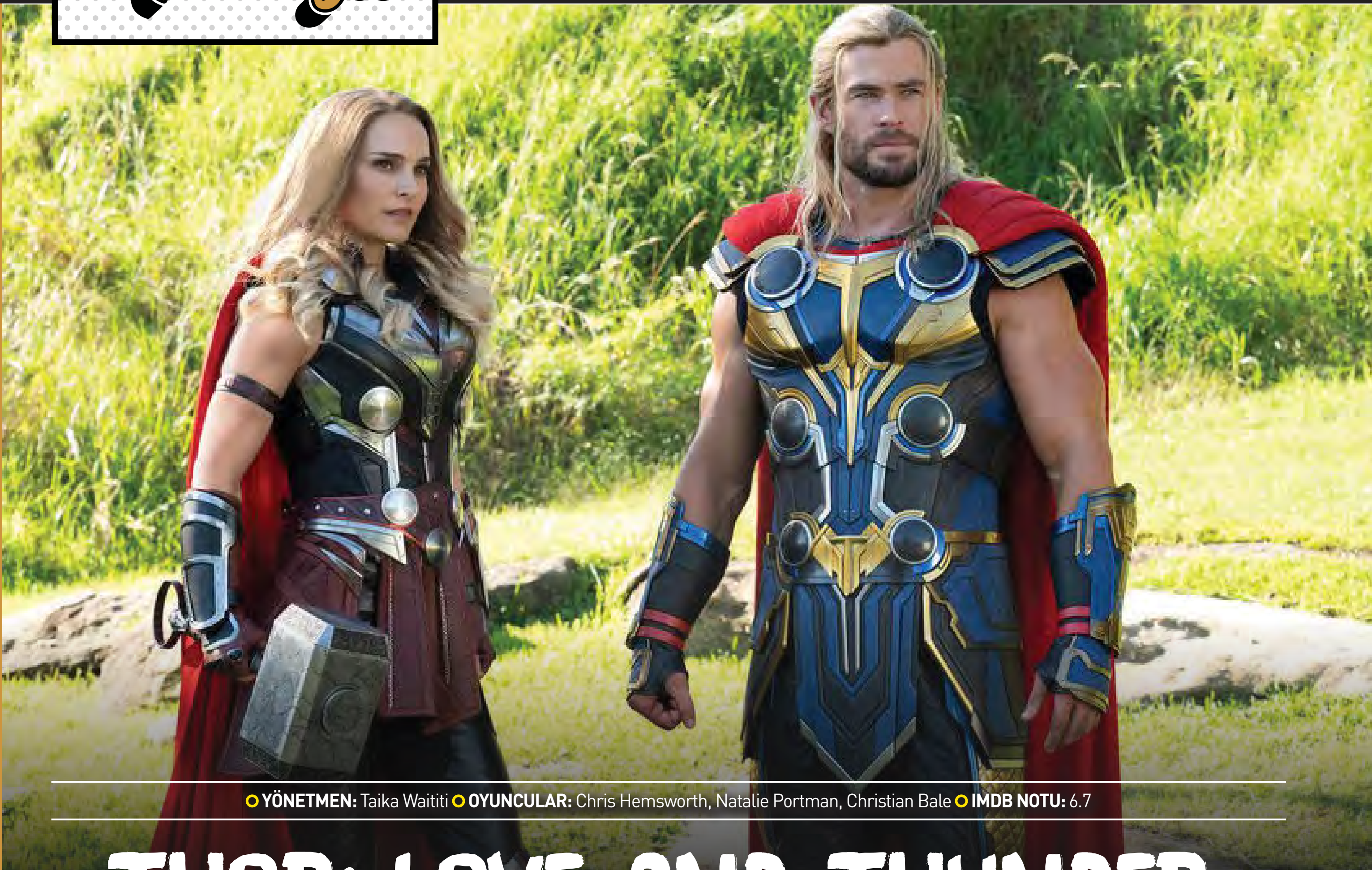
8 Temmuz günü Münih bir başka güzeldi gerçekten 7'den 70'e (çoğunlukla 70'e) trenler, otobüsler, kafeler her adım Guns N Roses tişörtlü insanlarla doluydu. Herkes heyecanla akşamı bekliyor, birbirine gülüyordu. Gerçekten hayatımda bir günden alınabilecek tüm keyfi almışımdır o günün sabahı. Özellikle üstünde 91' US Tour tişörtü olan dedeyi görünce çok mutlu oldum. Kim bilir 91'de kimlerle nasıl dinledi ve şu an nasıl bir heyecanla dinleyecek konseri.

Dediğim gibi uzun süredir Slash ve Axl'ın küs olması, ayrı gruplarda olmaları, Duff'ın aynı şekilde birlikte görünmemesiyle çok önemli bir konserdi bu ve yıllar sonra bu orijinal üçlüyü aynı anda, aynı yerde, kendi yazdıkları şarkıları çalarken dinleyebilmek inanılmaz heyecan vericiydi.

Küçüklüğümden bana kalmış en güzel anılardan birisi bilgisayardan bu grubun konserlerini, CD'lerini dinlemekti ve o yüzden bu konsere gidene kadar da dinledikten sonra da gerçekliğine inanmakta zorluk çektim.

Axl Rose… gerçekten Dünya üzerinde eşi benzeri olmayan bir ses ama yaşı onu çok tüketmiş. Tabii sadece yaş değil; yedikleri, içtikleri her şey o muhteşem sesinden almış götürmüş. Ama hâlâ ikonik mi ikonik. Gençliğinde konserlere çıkmama, aşırı geç çıkma gibi huylarınaysa son vermiş nihayet. Gençliklerini milyon kere tekrar tekrar izlediğim bu grubu yaşlanmış görmek biraz buruk hissettirdi.

Stadyum konserleri gerçekten de bir başka oluyormuş. Bizdekilere hiç benzemiyordu. Bambaşka bir enerji ve bambaşka bir atmosfer… En ön biletini son anda kaçırmak biraz üzse de bir arka VIP'den oldukça keyifli bir konser yaşattı Guns N Roses bize. Artık ikonikleşmiş şarkılarını tüm stadyum bağırarak söylemek, saatlerce ayakta beklemeye fazlasıyla değdi; bir bu kadar daha beklermişim. Konser alanından bir de tur tişörtü kaptım kendime, bu anı biletiyle beraber ölümsüzleştirmenin en iyi yolu. Kim bilir, belki ben de 91'de US turuna katılan dede gibi (eğer grup yaşıyor olursa) bir sonraki konserlerine gitme fırsatı bulurum bu tişörtle. Ama o zamana kadar gözüm başka konserlerde…



YÖNETMEN: Taika Waititi **OYUNCULAR:** Chris Hemsworth, Natalie Portman, Christian Bale **IMDB NOTU:** 6.7

THOR: LOVE AND THUNDER

OĞUZ ERDOĞAN

Marvel Sinematik Evreni'nin dördüncü aşaması geçen yıl Black Widow ile başladı başlamasına ama halen ortada elle tutulur bir şey yok. Tamam özellikle WandaVision, Loki ve Doctor Strange ile bir çoklu evren kaosu yaratılmak isteniliyor ama ortada Thanos gibi işlenen bir düşman olmaması biraz tuhaf; muhtemelen ilerde Kang bu role oturacaktır. En azından şu anlık izlenimler bu şekilde. İşte tüm bu MCU bilinmezliği arasında dördüncü kez solo bir Thor filmi izledik. Love and Thunder yine şakalar yapıyor, gülüp gülmemek ise size kalmış.

Taika Waititi ile Thor'un ilk kesişimi Ragnarok epey eğlenceli bir filmdi. Arka planında yumuşatılmış bir Planet Hulk hikayesi vardı, komik Thor'u ilk kez tam potansiyeliyle izleyip epey eğlenmiştik. Love and Thunder ise biraz Ragnarok gibi olmaya çalışıp, daha az komik bir imitasyon gibi. MCU'nun bu ekstra şaka yapma çabası bir noktadan sonra baygınlık verebiliyor. Bu kez bir başka şahane çizgi roman adaptasyonu Mighty Thor ile birlikte Natalie Portman'ın canlandırdığı Jane Foster geri dönüyor. Ancak Jane Foster'ın epey acıklı hikâyesini bile her fırsatta şakaya çevirmek istedikleri için filmin hiçbir yerinde durumun bir ciddiyeti olmuyor. Sulu şakalar kervanında ara ara gülüp zaman geçiriyoruz.

Filmin bence asıl yıldızı Gorr çizgi romanlardaki orijinine biraz sadık kalınarak ekrana şahane adapte edilmiş. Christian Bale'in muhteşem performansının da bu adaptasyona katkısı çok büyük. Ancak Gorr'u bile bir noktada Joker yapmaya çalışmışlar. Tıpkı "Öldüren Şaka" çizgi romanında olduğu gibi Gorr'a alt metin olarak "Delirmek için bir kötü gün yeter" deyip şakaları aralara sıkıştırmışlar. Yine de özellikle Gorr ile birlikte kararan atmosfer filmin cıvıklığından bir süreliğine de olsa ciddi bir tona geçişi sağlayabiliyor.

Taika Waititi sadece yönetmen olarak değil filmde de Korg olarak hikâye anlatmayı çok sevmiş. Zira arka planda akan hikâyeleri Korg etrafındaki çocuklara anlatıyor. Sadece bununla sınırlı kalsaydı Korg'u daha çok sevme ihtimalim olabilirdi. Lakin film içerisinde de sırf komiklik materyali olsun diye bolca gereksiz Korg kısmı var. Bu biraz No Way Home'un Ned'i kullanması gibi olmuş, bir noktadan sonra kabak tadı vermeye başlıyor.

Özetle Thor: Love and Thunder yine klasik MCU formatından çok dışarı çıkmamış. Bol bol mizahıyla öne çıkmış, çekiç şakalarından da ziyadesiyle nasibini almış. Marvel filmlerini sevenler için salondan mutsuz çıkacakları bir film değil. Ancak işin içinde Mighty Thor var Gorr var biraz daha ciddi bir aksiyon görürüm diyorsanız sizi Korg'un komik hikâyeleri bekliyor olacak.

EDİTÖRÜN NOTU: MCU şakalarından kaçamayan, kaçmakla da uğraşmayıp doğrudan içine atlayan bir film. Taika Waititi usulü Thor seviyorsanız salondan mutsuz çıkmazsınız ama değişiklik veya ciddiyet bekliyorsanız sıradaki filmde görüşmek dileğiyle. ★★★½☆



YÖNETMEN: Joseph Kosinski OYUNCULAR: Tom Cruise, Miles Teller, Jennifer Connelly IMDB NOTU: 8,6

TOP GUN: MAVERICK

Tom Cruise artık müzeye konulması gereken bir Hollywood kalıntısı olacağı yerde halen üretmeye ve kendine has tarzını geliştirmeye devam ediyor. Top Gun: Maverick 80'lerde hasbelkader sevilmiş dönemin militarist ruhuna uygun bir filmken günümüzde çoğu öğesi göze batan bir film olan Top Gun'ın devamı ve bu göze batan kısımların çoğunu budamayı başarmışlar. Onun yerine karakterlerin geçmişle olan hesaplaşmalarına, içten oyunculuklara ve zıpkın gibi aksiyon sahnelerine sahip ki bu onu başarılı bir yaz filmi yapmaya yeter de artardı zaten. Ama filmi biraz deştiğinizde yapımcıların nasıl da zekice bu tarz yıllar sonra gelen devam filmlerinin düştüğü tuzaklara düşmemesi, nostalji oranını belirli bir seviyede tutup üzerine bolca yeni kan da ekleyebilmeleri bence filmin en büyük meziyeti.

Cruise'un oynadığı Maverick karakterinin 80'lerde bıraktığımız yerde sayması aslında aktörün Hollywood'daki kendi konumuna da zekice bir gönderme olmanın yanı sıra film boyunca zenginleşip güzel bir noktaya bağlanan anlamlı bir karakter gelişimi de sunuyor. Onun genç ekiple film süresince kurduğu bağlar ve özellikle ilk filmdeki co-pilot'u Goose'un oğlu Rooster'la olan münasebetleri, eski bir aşkın kapısını çalması ve tabii ki Val Kilmer'ın Iceman'i ile olan dostluğu izlediğimiz maceranın bir kalbi de olmasını sağlamış.

İş aksiyona gelince zaten bu mevzuyu Cruise'dan daha ciddiye alan ve hakkını veren kalmadı gibi piyasada. İlk filmin pek anlaşılmayan uçak sahneleri bu sefer çok daha iyi bir kurgu ve zengin kamera açılarıyla sunulurken özellikle IMAX ekranlarında filmin tadına doyum olmuyor diyebilirim. Ekibin sahneleri ekseriyetle pratik efektlerle çekmesi ve olabildiğince az CGI'a başvurmalarıysa filmin salgılattığı adrenalini arttırmış. Zaten bu yaz izlediğim tüm gişe filmleri içerisinde Maverick en iyisi uzak ara ve siz bu satırları okurken muhtemelen yılın 1 Milyar dolar barajını aşan tek filmi de olmuş olacak. Ondan daha çok bu payeyi hak eden başka bir film de yoktu zaten, belki sene sonunda Avatar'ın devamı onu geçer. Kısacası Maverick kanatlandırır! ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Böyle mirasyedi değil de mirasının üstüne koyan devam filmleri umarım daha çok gelir. Cruise füzesi tam gaz devam ediyor.

★★★★☆

YÖNETMEN: Colin Trevorrow OYUNCULAR: Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Laura Dern, Sam Neill, Jeff Goldblum, BD Wong IMDB NOTU: 6,0

JURASSIC WORLD: DOMINION



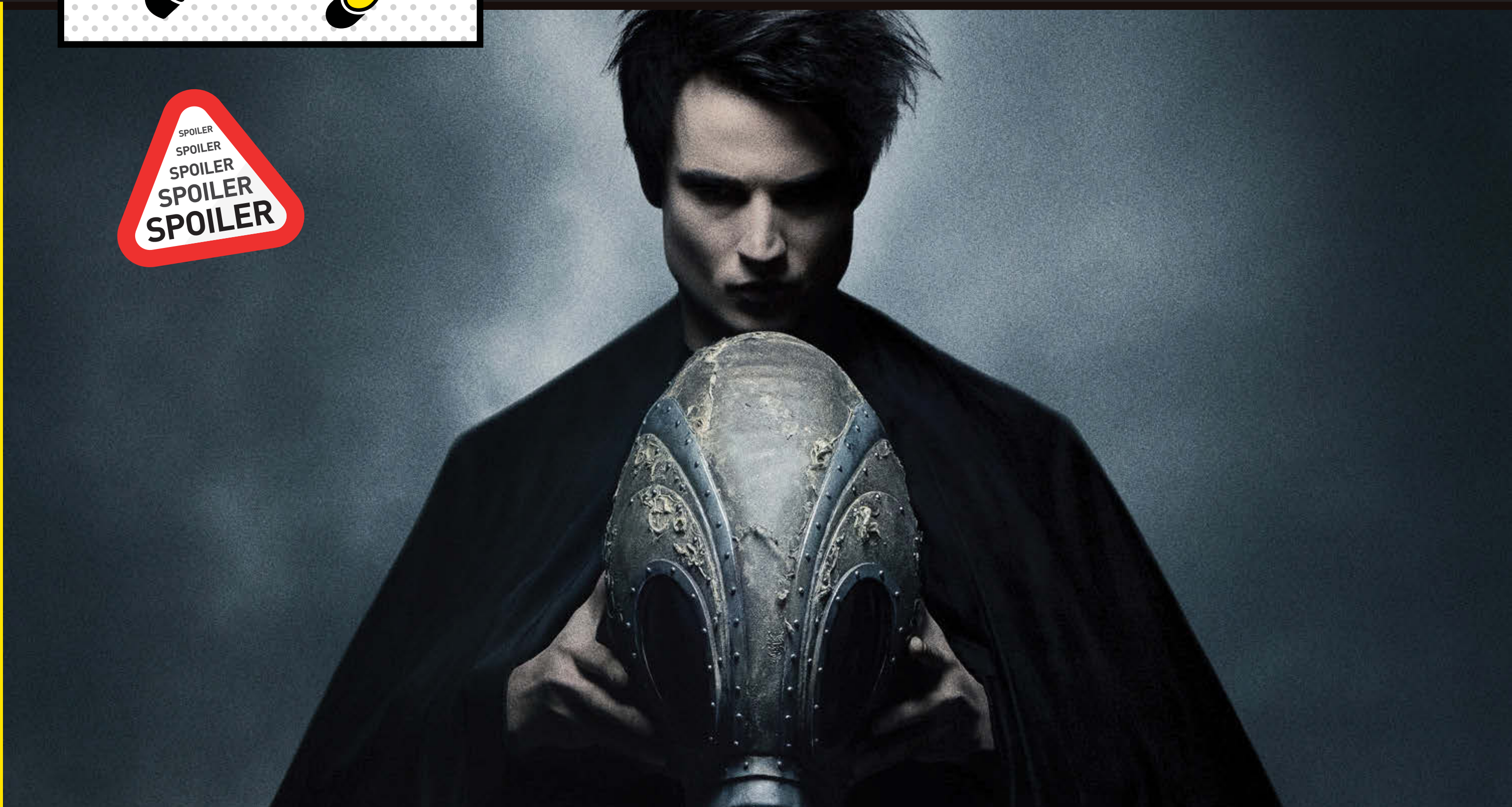
Her güzel hikâye söndürüldükçe özünden uzaklaşır ve zaman geçtikçe de saçmalamaya meyillidir maalesef. Çocukken ilk Jurassic Park'ı izlediğimde heyecan ve şaşkınlıktan eriyen beynim serinin son filmi Dominion'da senaryo saçmalıklarına, sürekli her yere ışınlanan karakterlerine ve eski efsane kadronun bu filmde oynamayı nasıl kabul ettiği (ki 90'lardan beri aynı kıyafetleri giymişler) konularına mesai harcamaktan eridi daha çok.

Zaten dinozor efektleri artık milletin evinde kassa yapabileceği bir çağda olduğumuzdan etkileyicilikten uzak ve birkaç eğlenceli aksiyon sahnesi dışında da film cidden bomboş. Bu sefer sadece kendi yaşamlarını değil dünyayı da dolaylı yoldan kurtarmaya çalışan ekibimizin her üyesi ölümsüzlük şifresi açmış ya da tek jetonluk hakkı olan ama oyunu ezberleyip mükemmel oynayan atari salonu çocukları gibi asla ciddi yaralanmalar yaşamadan badireleri atlatıyorlar. Chris Pratt'in buzlu sulara düşüp 2 dakika sonra yaldır yaldır koşabilmesi ve uçaktan düşüp sonra da bakteri yığını bir göle dalıp çıkan geceye kadar da her ne hikmetse başına bir şey gelmeyen Bryce Dallas Howard'ın hayatta kalma becerileri cidden müthiş. Eski kadrodan hiç kimsenin zarar görmediğini tahmin edersiniz bu noktada zaten. Halbuki ilk Jurassic Park'ta çocukların başına gelmeyen kalmıyor, Jeff Goldblum filmin yarısını bağrı açık sakat geçiriyor ve Laura Dern'in topallayarak attığı deparlar ciddi heyecan yaratıyordu. *(Kitaptakine kıyasla o bile biraz sulandırılmış kaçıyordu hatta -Can)* O gerilimin en ufak bir kırıntısı dahi yeni filmde yok. Örneğin Jeff abimiz arada cirit çalışıp gelmiş ve yanan dev bir çekirgeyi (niye diye sormayın) kazığa sokup onu da dev bir dinozorun ağzına tam isabet atıveriyor falan.

Filmin saçmalıkları yazmakla sövmekle bitmez arkadaşlar facepalmlardan facepalmlar beğendim izlerken. Karakter gelişimi falan zaten yok, sadece Sam Neill'in Alan Grant'ı birazcık değişiyor geri kalan herkes filmi nasıl başladıysa öyle bitirmiş.

Filmin en iyi yanıysa iki buçuk saat duyularınıza ve aklınıza tecavüz ettikten sonra nihayet bitebilmesi ki onu da dev bir cringe-ötesi mesajla yapıyor zaten. Ha bir de şimdilik seri sonlandı tabii o artısını da unutmayalım ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Benim gibi dinozor aşığı, seriyle büyümüş birine bile "Yeter, bitsin artık şu film" dedirttiniz ya bence esas vurucu final o oldu. ★★☆☆☆



YARATICILAR: Neil Gaiman, David S. Goyer, Allan Heinberg **OYUNCULAR:** Tom Sturridge, Boyd Holbrook, Jenna Coleman, Gwendoline Christie, Kirby Howell-Baptiste

THE SANDMAN

Rüyalara ket vurulmamış

ONUR KAYA

"The Sandman film de olmasın, dizi de olmasın, çizgi roman kalsın" diyen bir oyunbozan olarak, dizinin duyuruluşundan çıkışına kadar geçen süreç benim için bir korku filmi gibi geçti. Bir yandan Magnum Opus'unu başkalarının eline bırakmayan Neil Gaiman'ın projeyle ciddi işli dışlı olmasına sevinirken, diğer yandan diziyi yapanın bomboş içerik basarak abonelerine çokluk içinde yokluk çektiren Netflix olmasına ağlıyordum. Netflix, pek çok kişi için olduğu gibi benim için de Streaming servislerinin Ubisoft'u haline gelmişti; nasıl Ubisoft açık dünyalarından ikonların saldırısına uğrayıp beynime şalter attırıyorsam, Netflix ana sayfasında da her şeye bakıp hiçbir şeyi izlemeyerek sıkılıp çıkıyorum çünkü. Anlamsız bulduğum bir milyoncu kalabalığı var platformda. Ben de pek sevdiği çizgi romanı hangi tahtırevana bindirip omzunda taşıyacağını bu kadar sene şaşırmış birisi olarak diziyi The Sandman'in haklarına da sahip olan TimeWarner'ın prestij zengini kanalı HBO'ya yakıştırıyordum elbette.

Benim kişisel (ve kabul edeyim, şımarıkça) önyargılarımın yanında, bir de son dönemin orijinalinden farklı etnik köken ve cinsel yönelimlerden oyuncu seçilince çıkan kabaran tartışmaları var tabii. Death siyahi, Lucifer kadın, Lucien de "hem siyahi hem kadın" yapılınca hayatında çizgi roman okumayanlar bile Twitter'da Neil Gaiman'a The Sandman anlatmaya kalkıştılar. Gaiman da artık sinirini gizlemez bir şekilde millete ağzının payını vermeye başlayınca epey eğlendiğimi itiraf edeyim ancak bu konularda biraz orta noktada duran biri olarak, yoğurdu üfleyerek yemeye de niyetliydim. "Neil Gaiman ne eylerse güzel eyler" diyemiyordum çünkü eser haklarının onda olmadığının ve nihayetinde de son sözü parayı verenin söyleyeceğinin farkındaydım. David Lowery'nin The Green Knight'ı ile Coen'in The Macbeth'i, kaynak eserin tarihi gerçekliğini parçalayan oyuncu seçimleri yapılmış olmasına rağmen, hatta belki de bu yüzden muhteşem olup çıkan iki son dönem filmi. Yani olunca bal gibi oluyor. Öte yandan The Witcher'da topluluk tepkisiyle önlenen Ciri felaketi hepimizin malumuyken, Netflix'in kimi projelerde daha anlaşmanın mürekkebi kurumadan "X karakteri farklı ırktan/cinsiyetten/cinsel yönelimden birine oynatalım" der gibi bir hali olduğunu da inkâr edemiyorum.

Her şeyin üzerine bir de bütçe mevzuları var elbette. Çizgi romanlarda âlemden âleme, boyuttan boyuta zıplayan Lucifer'ın, CGI fakiri bir dizide polis manitasıyla olay çözen çapkın jöne dönüştüğünü görmek, bana şu ana dek uyarlama sebepli çektiğim en büyük yürek sancılarından birini çektirdi arkadaşlar. O sebeple geleceğe umutla bakamıyor, The Sandman'in de ekrana hak ettiği prodüksiyon kalitesiyle yansıtılamayacağını, kimsenin o kadar para vermeyeceğini düşünüyordum. "Abi bak tek sezona 1 milyar dolar bütçe vermişler" dense, "Bir 10 sene bekleyin, CGI daha da gelişip ucuzlar belki, o zaman yaparsınız hem daha güzel olur" derdim. Kimse de haklı olarak bana ve benim gibilere kulak vermedi, The Sandman dizisi sonradan en çok bütçe vaat eden taraf olduğunu öğrendiğim Netflix'e teslim edildi. Akabinde sayılı gün benim mızmızlanmalarımın aksine çabuk geçti ve ilk sezonu izledim. Peki, The Sandman ilk sezon itibariyle olmuş mu?

Olmuş. Arkasına bir "hem de nasıl olmak" ekleyemiyorum, çünkü ufak tefek memnuniyetsizliklerimi görmezden gelecek olsam bile, diziyle alakalı tek büyük şikâyetim (evde) teatral bir tecrübe olarak, eseri sanatsal açıdan da pek de yükseltmemiş olması ancak işin o kısmına sonra geleceğiz. Önce en çok tartışılan

kısım olan oyuncu seçimlerine bir bakalım. En başından beri tartışma yaratmayan, Morpheus'un hık demiş burnundan düşmüşü Tom Sturridge? Arada tonlamayı kaçırıp eğreti durduğu kadı kızı sahneleri hariç fevkaladenin fevkinde; dizinin yükünü omuzlarında zorlanmadan taşıyor. Umursamaz halleri opak güneş gözlükleriyle perçinlenmiş Boyd Holbrook? The Corinthian bizzat gelip görse emekli olur, titri ona devreder. Karakteri çizgi romanda erkek diye bin bir olmasa bile birkaç yaygara kopan Vivienne Acheampong? Sergilediği performans ve Tom Sturridge ile aralarındaki kimya sayesinde yaşlı adam olmadığına şükretmeniz işten bile değil. Neyse ki "E ama karakterin çizgi romanda saçı sarı değil?" diye ortalığı ayağa kaldıranını görmediğim için sevindiğim Mason Alexander Park? Desire rolüne Tom Sturridge'in Morpheus'a oturduğundan bile daha cuk oturmuş, açar sahnelerini tekrar tekrar seyredersiniz.



Ana kadrodan son kalan üçlümüz esas yaygara sebebi olanlar: Death, Lucifer ve Constantine. Zaten esasen ilk iki cildin(Preludes and Nocturnes ve The Doll's House) epey sadık bir uyarlaması olan ilk The Sandman sezonu, Death'in ilk gözüktüğü "The Sound of Her Wings" hikâyesinin de yorumunu barındırıyor. Kirby Howell-Baptiste'in Death performansını sadece bu bölüm süresince izliyoruz ve açıkçası performansının da tadına doyulmuyor. Howell-Baptiste, Death'in ölümsüz sevecenliğini ve şefkatini televizyon ekranlarına eksiksiz bir şekilde taşımayı başarmış. The Sound of Her Wings'i izlerken gözlerim öyle az buz dolmadı.

Doctor Who fanlarının Clara olarak da bildiği al yanaklı Jenna Coleman'ımızın Johanna Constantine rolüyse özellikle Neil Gaiman'ın konu hakkındaki açıklamalarını gördükten sonra garipsediğim bir tercih oldu. Okuduysanız hatırlayacağınız üzere çizgi romanlarda ilk ciltte Hellblazer çizgi romanlarının zıpçıktı başrolü John Constantine görünüyor, ardından geçmişin anlatıldığı birkaç yerde de atası Johanna Constantine karşımıza çıkıyordu. Coleman hem ata Constantine'ı hem de modern Constantine'ın kadın versiyonunu (yine Johanna ismiyle) oynuyor. Neil Gaiman'ın Twitter'da Johanna'nın John'un kadın versiyonu olmadığını, farklı bir karakter olduğu söylediği gözüme çarptı. Ancak Coleman'ın modern Constantine'ı da çizgi romanda John'un takip ettiği hikâyeyi aynen takip ediyor, halleri tavırları da bayağı bayağı aynı. Coleman'ın ne performansıyla ne de kadın olmasıyla zerre problemim olmasa da kreatif tercihin kendisi ve "Yok ya, John Constantine'ın kadın versiyonu değil" şeklinde lanse edilmesi bana biraz kafa kaşıttı.

Game of Thrones'un biricik Brienne of Tarth'ı, Gwendoline Christie de Lucifer rolüyle karşımızda. İtiraf edeyim, karakterin esasen David Bowie'nin "The Thin White Duke" personasından esinlenerek çizildiğini düşününce "Tilda Swinton mı olsaydı?" mızmızlanmalarıma devam ediyorum. En sevdiğim çizgi roman karakterlerinden birini, The Sandman dizisi olsun, kendi berbat uyarlaması olsun bir türlü kafamdaki gibi bir portrede ekranlarda göremedim. Lakin bu basit bir art yanıklığından da öte değil, çünkü Christie boyu posuyla gerçekten de meleklerin en kuvvetlisinin heybetini, oyunculuğuyla da kibar tehditkâr hallerini yansıtmayı fazlasıyla iyi başarmış. The Sandman beni en çok şüpheye düşüren oyuncu tercihiyle bile fire vermemiş. Oyuncular cümleten iyi. The Doll's House'un yardımcı karakterlerine kadar herkes güzel çizilmiş.

Teknik açıdansa The Sandman'i çok üst düzey bulamadım maalesef. Yalanı yok, "dizi bütçesi" korkularım yersizmiş; daha ilk sezondan epey iyi para harcanmış. Çok yerinde sinema filmi kalitesinde görsel efektler var, çizgi romandaki pek çok naçizane anın da birebir görselleştirildiğini görerek mutlu olacaksınız. Netflix hiçbir masraftan kaçınmamış gibi. Özellikle cehennem tasvirleri, yapan konsept tasarımcıları mest etmiştir eminim. Ancak işin sinematografi kısmını kendi adıma fazla sade buldum. Evet, çizgi romanda ne gördüysem aslına çok yakın bir şekilde izleme fırsatına kavuşmaktan mutluluk duymam lazım ama bir yandan da eserin uyarlandığı medyuma özgü daha fazla şey kazanmış olması gerektiğini düşünüyorum. Ayrıca önceden farkında olmadığım üzere böyle seveni de varmış ama (nahja da bizim Eren) bol CGI sahnelerde "bloom" efektini fazla kullanmışlar bence. Artık efektlerin falsolu olduğu yerleri kapatmak için mi yapılmıştır, yoksa kasıtlı bir tercih midir bilemiyorum ama bu durum beni yer yer diziden kopardı.

"Senaryo çizgi romana ne kadar sadık?" derseniz de epey sadık olduğunu söyleyebilirim. Çok yerde dizinin senaryosu çizgi romanın ilk iki cildini birebir takip ediyor. Roderick Burgess'in ve John/Johanna Constantine'ın hikâyeleri genişletilmiş, The Corinthian kelimenin tam anlamıyla kâbuslardan fırlama bir kötü adam olmanın yanında cazibeli bir rol kazanmış, Morpheus'un cehennem ziyaretinde Lucifer daha direkt bir rol kazanarak tansiyonu yükseltmiş vesaire vesaire… Neil Gaiman hikâyenin geçtiği zamanı doksanlardan günümüze çekmenin yanında uygun bulduğu yerlerde gençliğinde kaçırdığı kimi fırsatları tekrar değerlendirip hikâyeye ufak tefek rötuşlar çekecek gibi duruyor(bkz: röportajımız). Yapılan rötuş ve eklemelerin bazıları da hikâyeye o kadar uymuş ki, diziyi seyrettikten sonra açıp çizgi romanı tekrar okumasam uyanmazdım.



The Sandman doksanlarda çizgi roman dünyasına yarattığı etkinin bir benzerini de ana akım eğlence sektöründe yaratır mı, sanmıyorum. Game of Thrones gibi bir televizyon olayı olacağını da düşünmüyorum. Ancak bana bir günde sezon bitirtebilmek de her dizinin harcı değil, aslıyla çok alakasız sürüyle uyarlama gördüğümüz şu günlerde de kaynağına bu derece sadık bir başka yapım bulmak zor. Çizgi romanı seviyorsanız, kesin izleyeceksiniz ve muhtemelen de beğeneceksiniz. The Sandman ile ilk tanışmanız olacaksa da yapım kalitesi ve seyir zevki, üzerimize kürekle atılan pek çok diziden yüksek.

EDİTÖRÜN NOTU: Neil Gaiman'ın çabaları çizgi roman vatanına ve milletine hayırlı sonuçlar vermiş. ★★★★☆



THE SANDMAN EKİBİ İLE RÖPORTAJ

Önceden izleyip hemen bu sayıya servis ettiği yetmedi, Onur bir de The Sandman'in yazarı Neil Gaiman'ın da dahil olduğu ekibi karşısına alıp nefis bir de röportaj çıkarttı. Buyurunuz, sıcak sıcak The Sandman röportajımıza!

Onur: İlk sorum Bay Holbrook'a olacak. Hatırlayabildiğim kadarıyla Corinthian çizgi romanlarda tam zamanlı bir kâbus rolündeydi. Dizide ise kısmen kâbus, kısmen de fantezi olarak işlev gösteriyor. Bu sizin yaptığınız bir doğaçlama mıydı?

Boyd Holbrook (The Corinthian): Corinthian sadece Doll House'da var. Bizimse karakteri keşfedip yolun sonunu Seri Katil Fuarı'na çıkarmak için 10 bölümümüz vardı. Fuardaki tarikat lideri gibi halini haklı göstermek adına onu rahatsız edici bir zorba yapamazdık elbette. Sofistike, fenomen halinin üzerine tam olarak uyması gerekiyordu. The Corinthian bana göre bir bukalemun, halletmesi gereken işe uygun bir şekle şimale bürünen birisi. Karakter çizgi romanda da bu elemente sahip ancak dizide bunu genişletme fırsatımız oldu ve bu konuda övgü alması gereken ben değil, dizinin arkasındaki kreatif ekip. Bana sadece bir yol gösterdiler, ben de o yolda yürüdüm.

Onur: Sıradaki sorum, Bayan Samunyai için. Rose Walker, Morpheus gibi ölümsüz varlıklarla dolu bir evrende bile insanların ne kadar önemli olduğu bizlere kanıtlayan karakterlerden bir tanesi. Onu bu kadar renkli bir karakter yapan şeylerden bir tanesi de yoldaşlarının çok renkli olması. Rose'un yardımcıları arasında sizin favoriniz kimdi?

Vanesu Samunyai (Rose Walker): Soruyu kendim olarak mı cevaplayayım, yoksa Rose olarak mı?

Onur: İki perspektiften de yaklaşabilirsiniz.

Vaneus Samunyai: Rose adına cevaplayacak olursam, aralarındaki güvene ihanet etmemek adına Lyta derim. Rose ile Lyta arasında daha derin bir duygusal bağ var, birbirlerine ihtiyaç da duyuyorlar. Öte yandan Rose için en önemli kişi de Jed ama hikâyenin büyük bir kısmında yan yana değiller, bu yüzden ona tam anlamıyla bir yoldaş demek de mümkün değil.

Kendi adıma konuşursam herkese bir ayrı bayıldım ama Chantal ve Zelda'nın yeri bende bir ayrı. Chantal ve Zelda ikilisi insanı çok eğlendiren bir ikili.

Onur: Morpheus destansı bir figür; ne bir tanrı ne de bir insan. Kişiliğinin çok insansı özellikleri de var, insandan uzak parçaları da. Bunlar arasında geçiş yapmak size nasıl bir tecrübe yaşattı ve karakterin bu ikili doğasını yansıtırken en çok zorlandığınız nokta neydi?

Tom Sturridge (Morpheus/Dream): Bence karakterin kilit noktası bu geçişler. Evrenin bilinçaltına küratörlük yapan kişi olarak, bilinç sahibi her bir varlığın rüyalarından sorumlu. Herkesin rüyalarını anladığı için herkesin duygularından da haberdar. Bu yüzden olağanüstü bir empati becerisine sahip, başkaları ne



hissediyorsa o da hissediyor. Bu kutsal hissiyat korosunun tamamını bünyesinde barındırabilmek için disiplinli ve özenli olmak, hepsini bastırmak zorunda. Karşı karşıya olduğumuz bu varlık alev alev yanan muazzam duygular bastırmak zorunda, bunu da hiçbirini dışarı vurmayarak yapıyor. Karakterin en heyecan verici olduğu kısımlar tüm bu hislerin yüzeye çıkmasını engelleyemediği kısımlardı.

Onur: Lucien ile Morpheus arasında hem çizgi romanlarda hem de dizide ilginç bir ilişki var. Size göre bu ilişkinin en ilgi çekici kısmı neydi ve bunu ekranlara taşırken nasıl bir tecrübeniz oldu?

Vivienne Acheampong (Lucien): İlginç olan şey kesinlikle hiyerarşileri. Morpheus, Lucien'in patronu lakin aralarında karşılıklı bir saygı ve kavrayış var. Ben çizgi romandan bunu aldım. Lucien'in rüyalar diyarına inancı var, Dream'in yaptığı işin ne kadar önemli olduğunu biliyor. The Dreaming, hepimizin gittiği bir yer. Kim olduğumuz önemli değil çünkü hepimiz rüya görüyoruz. Bunu muhafaza etmek Lucien'in de anladığı üzere çok önemli. Morpheus ise katlanmak zorunda kaldığı amansız esaretten kurtulup geri döndüğünde insanlığın en kötü halini görmüş durumda. Lucien, Morpheus'un gerçekte kim olduğunu, neyi temsil ettiğini içselleştirmiş. Aynı zamanda onun fonksiyonunu yerine getirebilmesi için kuralların uygulanması, düzenin korunması gerektiğinin de farkında. Başına gelenlerin sonucunda Morpheus'un kim olduğunu kısmen de olsa unuttuğunu, kalbinin soğuduğunu görüyor. Lucien, Morpheus'un vicdanı görevini görüyor, içindeki empatiyi biraz daha dışarı vurmasını sağlıyor. Bu bağlamda aralarında harikulade bir ilişki olduğunu görüyoruz çünkü Morpheus gittiğinde, Lucien geri dönüp dönmeyeceğini bilmemesine rağmen yerinde kalıyor ve onu bekliyor.

Onur: American Gods dizisinde kitapta anlatılan hikâyeyi biraz değiştirdiğinizi ama daha ziyade genişlettiğinizi gördük. The Sandman ise sadece verdiği hissiyat itibariyle değil aynı zamanda hikâyenin ilerleyişi açısından da çizgi roman fazlasıyla sadık. Gelecek sezonlarda ekstra materyal eklemek veya çizgi romanlardaki hikâyelerin bazılarını genişletmek gibi planlarınız var mı, yoksa kaynak materyale olabildiğince sadık kalmaya mı niyetlisiniz?

Neil Gaiman (Yazar / Yapımcı): American Gods'ı ben yapmadım, o seçimleri ve genişletmeleri başkaları yaptı. Ancak



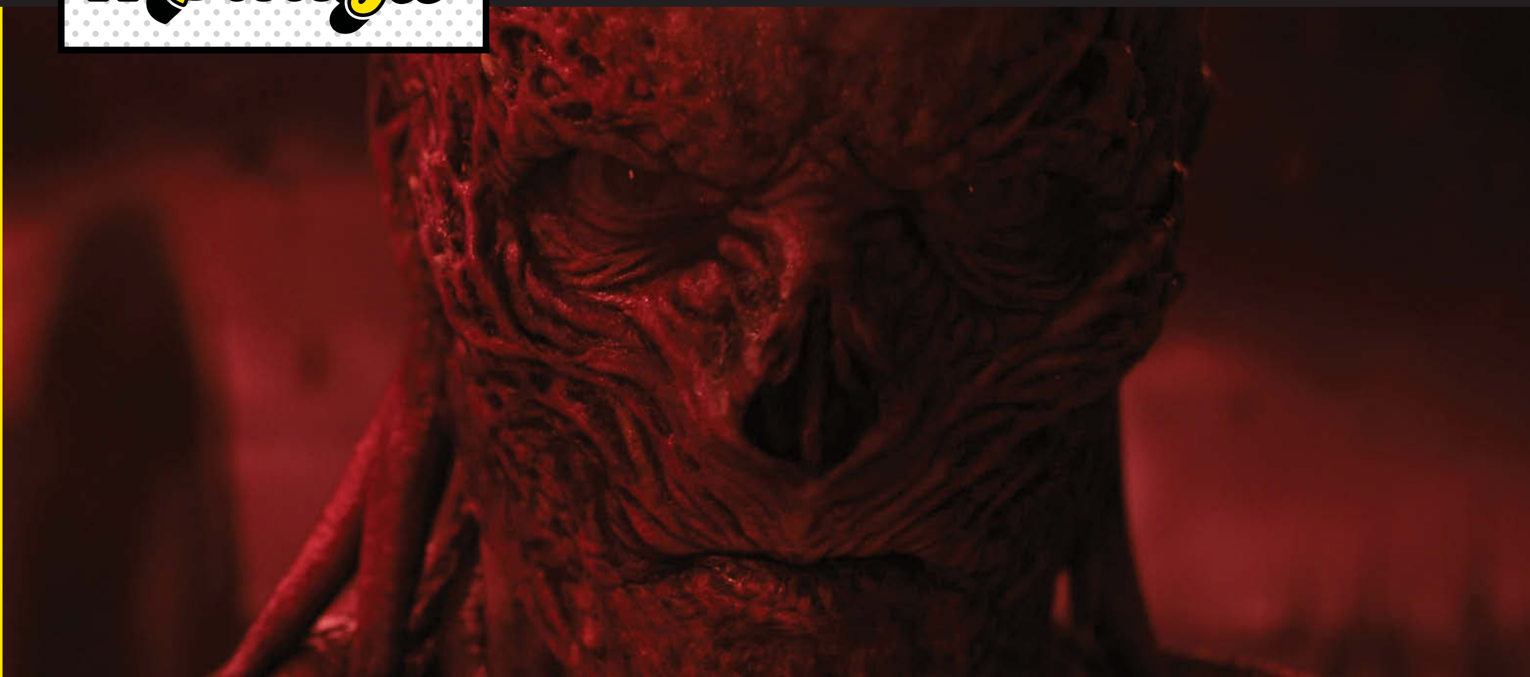
Good Omens'ı ben yaptım mesela ve önceden var olan kimi şeyleri detaylandırmaya, kimilerinin de üzerlerine bir şeyler inşa etmeye bayıldım. The Sandman'in devamını getirmeyi yürekten istiyorum ve eğer bunu yaparsak çizgi romana çok ama çok sadık kalacağını söylemekte de bir beis görmüyorum. Öte yandan tıpkı ilk sezonda olduğu gibi çizgi romanla ne kadar haşır neşir olursanız olun, az sonra ne olacağını tahmin edemeyeceğiniz kısımlar da olacak. Aklımızda böyle böyle planlar var bu planların hemen hemen hepsi size halihazırda çok sevdiğiniz ve hakkında daha fazla şey bilmek istediğiniz karakterlerle alakalı daha çok materyal vermek üzerine kurulu diyebilirim. Zamanında bunları anlatmak için gerekli "arsaya" sahip değildim; elimde fasikül başı 24 sayfa, sayfa başı da 6 panel olurdu.

Onur: Morpheus'un çizgi romanlardaki gibi "yıldız gözlere" sahip olmamasının sebebinin, bunun beyaz perdeye çok da iyi aktarılamayacak oluşu olduğunu tahmin ediyorum. Yine de bir şekilde yapmayı denemişsinizdir ama değil mi? Tom Sturridge "yıldız gözlerle" nasıl durdu?

Neil Gaiman: Dikkatli bakarsanız, ilk bölümde Morpheus'un The Dreaming'de Alex ile buluştuğu kısımda bunu yaptığımızı görebilirsiniz aslında-

Allan Heinberg (Yapımcı): İkinci bölümde suya baktığı kısımda da var.

Neil Gaiman: Evet, ikinci bölümde suya baktığı kısımda da var. Yani asla yapmıyor değiliz, ara sıra Morpheus gözlerini görüyorsunuz. Öte yandan evet, daha işe girişirken aklımızda Tom Sturridge'e katran karası kontakt lensler takıp gözbebeklerini de CGI ile yapmak vardı. Denemesine denedik de ve Morpheus gibi durmadı. ComicCon'da göreceğiniz tipten bir manzaraydı; Morpheus değil de Morpheus cosplay'i yapan birisi gibi durdu. Epey de iyi bir Morpheus cosplay'iydi ama bir yerlerde karakterin kimliğinden bir şeyleri yitirdiğimizi hissettik. O şeyi Tom Sturridge bize gözleriyle veriyordu zaten. Hem şimdiye kadar çıkan bütün çizgi romanlarında Batman'in beyaz gözleri var ama şimdiye kadar yapılan her bir beyaz perde uyarlamasında Batman'in gözleri normal insan gözleri. Maske yüzünden yüzü kısmen kapanıyor ve gözleri rol yaparken kullanabileceği yegâne araçlardan. Biz de bir noktada "Eğer Batman beyaz perdede normal insan gözlerine sahip olabiliyorsa, Morpheus da çoğu durumda sahip olabilir" dedik.



YARATICILAR: Ross Duffer, Matt Duffer **OYUNCULAR:** Winona Ryder, David Harbour, Millie Bobby Brown, Fin Wolfhard, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Sadie Sink, Natalia Dyer, Joe Keery **IMDB NOTU:** 8.7

STRANGER THINGS SEZON 4

BURCU ARABACI

Bir ucundan diğerine bisikletle yarım saatte gidilen bir kasabada gizemli bir şekilde kaybolmuş bir çocuğu ararken karşılaşılan doğaüstü olaylar... Resmen konusu bile buram buram seksenler kokuyordu Stranger Things'in. Çocuk oyuncuları kadar hızlı büyüdü kerata. Upside Down, insan üstü güçler, gizli deneyler derken dönemin popüler düşmanı Rusya'nın da işin içine girmesiyle olaylar şirin kasabanın karanlık sırrı ekseninden çıkıp uluslararası bir meseleye dönüştü.

Tabii düşmanlar da yerinde saymadı. Demogorgon, Mind Flayer, Vecna... Her sezon olaylar katlanarak büyüdü ve geldik (benim daha düne kadar son sezon zannettiğim) 4. sezona.

Sezonun ilk yarısına dair izlenimlerimde de bahsettiğim gibi ilk 2 bölüm yavaş başlamış fakat 'Dear Billy' ile aksiyonun doruklarına çıkarak Stranger Things işte budur dedirtmişti 4. sezon. Oradan sonra da hız kesmedi zaten. 1 ay ara verdikten sonra ikişer saat olarak yayınlanan son iki bölüm de dahil buna. Başlangıçta fazlasıyla geri planda kalan California ekibi nihayet işin içine biraz daha giriyor, Eleven kendisinden bekleneni yapıyor, Hawkins tarafını yürüten Goonies ekibi de mükemmel bir planla son hamlelerini yapıyorlar. Tabii evdeki hesap çarşıya uymuyor ama dizinin bol bol atıfta bulunduğu D&D de böyle değil mi zaten? Bazen planlarınız ne kadar iyi olursa olsun zarlar felaket gelir.

Doğrusu Stranger Things'in D&D referanslarını da seviyorum, genellikle Hollywood yapımcıları bu işlerden hiç çakmadıkları için her türlü oyun ve D&D referansı aşırı derecede yanlış ve rezalet oluyor ama Duffer biraderler kendilerini o duruma düşürmemişler. Hatta Türkiye'ye biraz gecikmeli olarak doksanlarda uğramış olan D&D ve metal müzik eşittir satanizm algısına da çok güzel dokunuyorlar dizide. "TV'de gördüm kesin Satanizlermiş, bi' yerde okudum ayin yapıyorlarmış" gibi kulaktan dolma saçmalıklarla eğitimsiz kitleleri linç çetelerine çevirmenin ve çoluk çocuğu hedef tahtası haline getirmenin ne kadar basit olduğunu Eddie'yi sorgusuz sualsiz suçlu ilan eden Hawkins'liler sayesinde net bir şekilde görebiliyoruz. Ki Eddie de alışılageldik asosyal ve gülünç nerd klişesi yerine katmanları olan, farklı fakat sevilesi bir karakter olmuş. Bu sezonun farklılıklarını sevme ve anormal değil de kendine özgü olduğunu kabullenme temasına da cuk oturuyor doğrusu.

4. sezonu son sanıyordum demiştim ya, doğrusu şikayetçi değilim bu yanlış anlamadan. Dizi bitecek ve her şey olabilir diye heyecan dorukta seyretmiş oldum bir yandan. Üstelik kabul edelim, bu sezonda dizi finali yapmak için gereken tüm elementler de vardı. Upside Down hakkında pek çok sorumuz cevaplandı, eski düşmanların motivleri ve orijinlerine ışık tutuldu. Dört bir yana dağılmış olan ekibin her bir parçası nihai senfoninin kreşendosunda birleştiler. *(Ayrıca o kreşendo sekansı sırasında çalan Running up that Hill remiksi de inanılmaz iyiydi, değinmeden edemeyeceğim -Can)* O noktada diziyi bitirselerdi de pek bir itirazım olmazdı doğrusu, ha bir sezon daha Stranger Things keyfi yaşamaya hayır diyecek de değilim. Umarım nefis bir sonla bitirirler de yıllar sonra diziyi tekrar tekrar izleriz.

EDİTÖRÜN NOTU: 80'ler yapımlarını ve nostaljisini sevenler için birebir. Son sezona yüksek notadan girdik, umarım düşürmeden bitirirler.

★★★★★

○ **YÖNETMEN:** Chris Williams, Don Hall ○ **OYUNCULAR:** Ryan Potter, Scott Adsit, Maya Rudolph, Alan Tudyk ○ **IMDB NOTU:** 6.6

BAYMAX



Meğer aylardır beklediğim dizi çıkmış. Çok yoruldum saatlerce kafa yoran dizilerden, biraz da yüzümüz gülsün, gözümüz gönlümüz açılsın. Big Hero 6'i ilk izlediğimden beri böyle bir içeriğin hasretini çekiyordum ve nihayet Baymax'e kavuştum, kavuştuk. Ne yazık ki Türkiye Disney+'ına hâlâ gelmemiş de olsa, herkesin en nihayetinde izlemesi gereken bir dizi.

Her zaman yardım peşinde koşan ve ilk yardımda bir numara isim Baymax, bu sefer de mahallenin sakinlerine yardım etmek üzere yola çıkıyor. Her bölümün ortalama 20şer dakika olduğu ve zamanın su gibi aktığı mis gibi atıştırmalık dizi. İster aileyle izlensin ister tek başınıza, bu tatlı serüven her türlü kitleyi kendine çekecek kadar sempatik.

Baymax bana kalırsa yaratılmış en güzel animasyon karakterlerinden. Yumuşaklığını ekrandan hissedebildiğim bu karaktere en ufak zarar gelmesin diye korku içerisinde izliyorum tüm seriyi. Mini serinin genel konusu da bu açıdan çok tatmin edici. Finale kadar her yardıma ihtiyacı olanın imdadına yetişen Baymax'imiz, finalde bu insanların yardımına ihtiyaç duyuyor. Mini de olsa bu seriyi çok temiz ve öz bir konuyla birleştirmiş yazar ve yönetmenler. Doyamadım vallahi keşke bir yeni sezonu daha gelse de izlesek. ■ PELIN

EDİTÖRÜN NOTU: Diziyi izledikten sonra ya da izlerken keşke benim de bir adet Baymax'im olsa dedirtiyor. Ben buna artık Baby Yoda efekti diyorum ve en kısa zamanda kendime bir Baymax peluşu almak için harekete geçiyorum. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Raphael Bob-Waksberg, Kate Purdy ○ **OYUNCULAR:** Rosa Salazar, Bob Odenkirk ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Prime Video ○ **IMDB NOTU:** 8.2

UNDONE

SEZON 2

Undone'ı ilk çıktığı zaman izlemiş ve kendisinden bayağı bir etkilenmiştim. Ama işte aradan neredeyse üç sene geçince, aklımda ne Alma kalmış ne de ölümü arkasındaki gizemi çözmeye çalıştığı babası. Üstelik ilk sezon neredeyse tüm mevzu çözülmüşken, yani elde sadece sondaki mağara muamması varken dizinin devamı pekâlâ gelmeyebilirdi de. İşte tüm bu sebeplerle güzel bir sürpriz oldu ikinci sezonun çıktığını görmek ve görür görmez de yumuldum diziye.

Spoiler vermemeye özen göstererek şu kadarını diyebilirim ki bu sezonda farklı bir zaman çizgisinde bir şeyler çözmeye çalışıyor Alma. Hal böyle olunca yeni tanıştığımız insanlar kadar önceki sezon olup da bu sezonda sadece bir iki görünerek beni üzenler de var (sana diyorum Sam!). Ama merak etmeyin, o ilk sezonda övdüğüm sıradan ilişkileri tüm yalınlığıyla resmetme işini hâlâ fazlasıyla iyi yapıyor dizi, hatta belki önceye göre bir tık daha fazla. Zira bu sezonun duygusal yoğunluğu öncekinden katbekat fazla. Benim gibi ağlamayı pek beceremeyen bir adamın bile gözünden bir damla yaş akıtmayı başardığına göre kesin böyledir bu.



Dizinin arkasındaki muazzam emeği görmek için tık: https://www.youtube.com/watch?v=J9sYE9tIwTE

Bu sezonun bir diğer sevdiğim özelliğiyse gizem unsurunun odağının babadan ailenin diğer üyelerine de kaydırılmış olması. Alma'nın annesinin karanlık geçmişi, yine kendisinin babaanne Geraldine ile olan arkadaşlığı, Alma'nın Becca'yla olan ilişkisi ve genel olarak Alma'nın ailesinin benzer birçok farklı veçhesini öğreniyoruz. Oyuncular gene şov yapıyor bence. Bilhassa Rosa Salazar ve Bob Odenkirk ikilisini izlemekten bir kere daha çok keyif aldım (tabii diğerlerine haksızlık olmasın). Bir de artık şu kızı kendi olarak daha çok görsek keşke ama böylesi de kabulümdür.

Bıraksanız daha bir sürü şey yazarım ama bence siz bırakın dergiyi, direkt açıp izleyin ikinci sezonu. Daha fazla kişi de izlese keşke. Bu dizi nasıl bu kadar underrated kalabiliyor, inanılır gibi değil ya. ■ İHSAN A.

EDİTÖRÜN NOTU: Prime'daki en güzel işlerden birinin bu kadar az biliniyor olması cidden çok üzücü. ★★★★★



YARATICI: Eric Kripke **OYUNCULAR:** Karl Urban, Jack Quaid, Erin Moriarty, Antony Starr, Jensen Ackles **IMDB NOTU:** 8.7

THE BOYS SEZON 3

Kötü Superman'den sıkıldıysanız bir de kötü Captain America verelim?

ONUR KAYA

The Boys 2020'de gelen ikinci sezon ile üçüncüsünün arasına neredeyse 2 sene koyarak lazer atmayı bırakın 3 metre ileriyi net görmeyi bile beceremeyen gözlerimi yollarda bıraktı. Bakışlarımı düşük çözünürlüklü asfalttan çevirip önümüze koyulanı izlediğim noktadaysa dizinin kendine okumamış halimle bile çizgi romandan iyiden iyiye uzaklaştığını kestirebildiğim bir rota çizdiğini gördüm.

Ha, bu rotada benim astigmatımdan kaynaklı olmayan bulanıklıklar da vardı. Mutlaka duymuşsunuzdur ama duymadıysanız da ben söyleyeyim: Dizinin 18+ içeriği hem ekonomik hem de medeni cephelerde günden güne muharebe kaybeden yurdum sınırları içerisinde yayın yapan her kurum ve kuruluşun elini öpmeye zorunlu kaldığı sansürlerle bayramlaşmış bulundu. Deveyi gütmekle diyardan gitmek arasında seçim yapmak zorunda kalan Amazon Prime, replik kırpmaktan belli sahnelerde belli kısımları bulanıklaştırmaya, alttan üstten kesmeye, hatta farklı kamera açıları kullanmaya kadar pek çok şekilde diziyi yumuşattı. Buna karşılık ülkem insanından da hoş tepkiler almadı. Ancak gerçekçi olmak gerekirse bu noktada adamların yapabileceği bir şey yok. Hollywood'daki kötü temsillerimiz bir tarafa, bu ve benzeri durumlarda onlar bizi Orta Doğu ülkesi klasmanına sokmadı, biz kendi kendimizi soktuk. Ha çuvaldızı kendimize batırırken iğneyi Amazon Prime'a batırmayalım mı, batıralım elbette. Kardeşim servisi açalı kaç zaman oldu, filmlerinizin yarısını Türkiye'de başka platformlara lisanslamışsınız. Prime Video'da izleyecek Amazon'a özgü içerik bulamıyoruz, bir tane diziyi çok bekliyoruz, o da sansürlü? Prime Video'yu üç ayda bir bile açmıyorum ben resmen? Bari tek dayanağım The Boys olmasın da sansürlendiği zaman küplere binmeyeyim değil mi ama? Neyse sakinleşeyim, yollarını gözlüyor olmasam bile en azından Rings of Power geliyor.

Dizinin kendisine gelecek olursak… Bu sezon The Boys, sakız gibi uzadığı için nasıl olup da bittiğine hâlâ inanamadığım Supernatural'ın başrolü Jensen Ackles'ı



The Soldier Boy rolünde kadrosuna katıyor. Dean ile hafif maço, hafif öküz rolünü iyi kesen Ackles, The Soldier boy ile bizlere ağır maço, ağır öküz bir Captain America analoğu sunmayı çok iyi başarmış. Adamımızın über bir oyunculuğu, süper bir aurası yok ancak Supernatural'da kullandığı öküz karizmasının derecesini artırarak The Boys'un sertliğine hoş bir uyum sağlamış diyebilirim. Butcher dangalaklığıyla Homelander psikopatlığı arasında bir yerlerde kendine ait bir tahta çıkmayı başarmış.

Hatta diziye sağladığı uyum öyle bir seviyede ki bütün sezonu adamın üzerine yapmışlar. Yaptığım üstünkörü bir araştırmayla anladığım üzere The Soldier Boy'un çizgi romanlarda arz ettiği önem çok da yüksek değil. Dizinin yazarları geçen sezon özellikle Stormfront üzerinde yaptıkları değişikliklerle bir kumar oynamışlar, aldıkları olumlu geri dönüşler de eli kazandıklarını göstermişti. The Soldier Boy üzerine yoğunlaşan üçüncü sezon senaryosuyla da çok daha büyük bir riske girilmiş, The Soldier Boy kilit öneme sahip bir karakter haline getirilmiş. Supernatural'dan gelenlerin de arasında olduğu genel izleyici kitlesinin Jensen Ackles'a bayılacağı nasıl bir gerçekse, iyiden iyiye çizgi romandan kopulmasını kaynak eserin mesajına aykırı bulup hoş karşılamayacak insanların artacağı da bir başka gerçek. Eserin verdiği mesajın gerçekten değişip değişmediği tartışmasınıysa çizgi romanlara bırakıyorum ben kendi adıma.

Hikâyeyi yeniden yazarken oynanan kumarlar olduğu gibi, bir de ana karakterlerin sezon boyunca oynadıkları kumarlar var. The Boys'dan alışık olduğumuz ana akıma sunulabilir kıvamdaki sertlik ve ters köşe meraklısı yazım tam gaz devam ediyor. İkide bir açığa çıkan yeni gerçeklerle karakterler arasındaki ilişkiler ve tuttukları taraflar değişiyor, aralara büyük gücün getirdiği büyük sapkınlıklar serpiliyor ve ortaya geçmiş sezonlardan hiç de aşağı kalmayan bir seyir zevki çıkıyor yine. The Boys'a paralel devam eden Ms. Marvel'ın, tam da The Boys'un tiye aldığı bazı temaları samimi bir şekilde işlemeye çalışmasından sıkılıp bölümleri küçük küçük parçalara bölerken The Boys'un her yeni dilimini çiğnemeden yuttum, üzerine bir de utanmadan geğirdim. Her biri 1 saat civarında olan bölümler hep dolu doluydu. Karakterlerin hemen her biri sezon içerisinde kendi kişisel hikâyesinde bir ilerleme kaydederek büyük amaç olan Homelander'ın ortadan kaldırılması yolunda hiç edilmeden kalabilmiş. Tabii ki istisnalar var, bunlardan ilki Frenchie ile Kimiko'nun hikâyesi. Yolun çıktığı yer az çok hoşuma gitse bile özellikle Frenchie'ye epey göz devirdim bu sezon, ekranda keyifli bir şekilde boy gösterdiğiniyse düşünmüyorum. Bir diğer problemim de Homelander'ın gariban evladı Ryan ile. Geçen sezon her şeyin odağında olan ve bu sezon Butcher'ın karakterinde ciddi değişimlere yol açabilecek bir katalizör olarak kullanılacağı izlenimini veren yavrucağımız, Soldier Boy hikâyesinin araya kaynak yapmasıyla bütün sezon yedek kulübesinde sırasını bekledi resmen. Gözümde sezonun en büyük kusuru da buydu. Sezondaki favori şeyim ise Annie'nin etiyle tırnağıyla kazıyarak çok daha ilginç bir karakter haline gelmesiydi ama bu dediğimin çok bir açıklamasını yapmayayım ki izlemeyene sürprizi kaçmasın.



EDİTÖRÜN NOTU: Kimi dövüş sahnelerinin hiç de süper güçlü adamlar dövüşüyormuş gibi hissettirmemesi bir kenara, yine The Boys standardının altında kalmayan bir sezon. ★★★★☆



OYUNCULAR: Ella Balinska, Tamara Smart, Siena Agudong, Adeline Rudolph, Paola Núñez, Lance Reddick **IMDB NOTU:** 3.9

RESIDENT EVIL

Bir Resident Evil dizisi mi? Güzel mi? Bir yanlışlık olmasın?

ANTON SEMCHENKO

Paul W. S. Anderson'ın filmleri, Welcome To Raccoon City, son çıkan animasyonları (Degeneration'ı ve Damnation'ı seviyorum) derken Netflix'in yaptığı yeni Resident Evil dizisinden umutlu değildim desem beni anlayışla karşılarsınız sanırım. Üstelik Lance Reddick'in canlandırdığı, Wesker'ın kızlarının maceralarını konu alacak bir diziden bahsediyoruz burada. Neyse ki bu defa çok fena yanılmışım!

Siyahi bir Wesker'ın kızlarının ön planda olan bir yapımdan bahsettiğimize göre bunun bir uyarlama olmadığını tahmin etmişsinizdir muhtemelen. Netflix sırtını oyunlara dayasa da kendi evrenini yaratma ve kendi hikayesini anlatma peşinde.

Dizide iki zaman dilimini takip ediyoruz. Salgın öncesi 2022 ve kıyamet sonrası 2036 yılları. 2022 yılında Wesker kızlarının ergenliklerine ve aile dramalarına şahit olurken, 2036 tam aksiyonla geçiyor. Özellikle 2036 yılında geçen kısımları Anderson'ın filmerini hatırlatıyor. Neyse ki ortalıkta uçup kaçan bir Alice yok. Üstelik kıyamet sonrası dünya temasına biraz daha fazla kafa



yormuşlar. Hayatın devam ettiği güvenli şehirler ve bölgeler falan var mesela.

Şimdi diyebilirsiniz ki madem alakasız bir hikâye anlatacaksınız, Resident Evil markasıyla ne işiniz var? Şahsen ben öyle dedim. Üstelik koşan zombileri görünce neden 28 Gün Sonra dizisi değil bu diye düşündüm. Ama izledikçe markayı oldukça güzel kullandıklarını fark ettim. Tadınızı kaçırmamak adına detay vermeyeceğim ama kaynak materyalinden ilk göründüğü kadar çok uzaklaşmadıklarını not düşeyim. Oyuna yapılan göndermeler de beni ayrıca eğlendirdi.

Diziyi hep övdüm ama eksiklikleri de yok değil. Mesela "Umbrella yine kötü işler yapıyor çünkü Umbrella kötü ve kötülük peşinde" sendromu mevcut. Onun haricinde ortalara doğru bir iki bölüm biraz zorlama geldi. Bazı karakterler de fazla karikatür gibiydi. Belki oyunlarda çok sırıtmazlardı ama dizinin ciddi yapısına yakıştıramadım açıkçası. Benzer şekilde sonlara doğru yapılan bazı işler ve alınan kararlar "Sebebi neydi ki?" dedirtti.

Resident Evil filmlerinin ortalama kalitesini göz önünde bulundurunca Netflix dizisi güzel bir sürpriz oldu gerçekten. Bunun bir adaptasyon olmadığını başından kabullenirseniz aradaki ufak tefek eksikliklere rağmen eğlenmeniz olası. Üstelik zevk almak için oyunlarını oynamış olmanıza gerek yok. Kendi ayakları üzerinde durabilen sürükleyici bir yapım olmuş.

EDİTÖRÜN NOTU: Korkudan ziyade aksiyona ve dramaya odaklanan sürükleyici bir dizi olmuş. WTRC'den sonra moralinizi düzeltecek bir Resident Evil arıyorduysanız kaçırmayın. ★★★★☆



YÖNETMEN: Meera Menon ○ **OYUNCULAR:** Iman Vellani, Fawad Khan, Yasmeen Fletcher, Matthew Lintz, Rish Shah ○ **IMDB NOTU:** 6.1

MS. MARVEL

Marvel'ın adımlarını ilk attığında oldukça mutlu olduğum bir alandı Marvel dizi evreni. WandaVision ile bana göre oldukça kaliteli başladılar ve Loki gibi dizilerle evrene ellerinden geleni kattılar. Fakat ne olduysa 2-3 diziden sonra çabalamayı bıraktıklarını, "Nasılsa izlenecek, biz gazı verdik" havasına girdiklerini hissetmeye başladım. Bu Moon Knight'ta fazlasıyla baskınlaşmaya başladı ama o en azından senaryo ve oyunculuk açısından diziyi taşıyordu. Ms. Marvel için aynı şeyi söyleyemiyorum ne yazık ki.

Evet, sonunda bizden birini, gerçekten süper kahraman olmak isteyerek büyümüş bir genci bu serüvende izlemek çok keyifliydi ama o keyfe bile o kadar kolay alışıyor ki Kamala Khan, ben daha ne oldu diyemeden düşmanlarla karşı karşıya gelmekle kalmıyor, ağızlarının payını da veriyor. Star Wars son üçleme Rey tadında "Kardeşim sen daha dün bu alet ne ki böyle diye geziyordun, şimdi nasıl ustası oldun?" şeklinde sorular sordurtan epey sahnesi vardı.

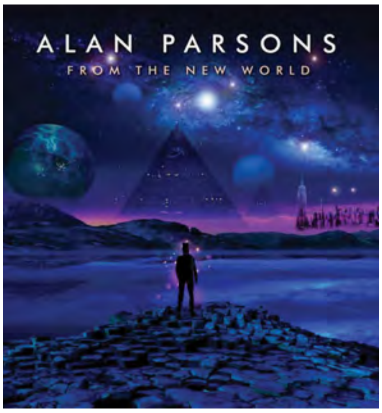
Pakistanlı bir kahramanı anlatırken oranın değerlerini de önemsemeye çalışmalarını ve Amerika'nın Dünya'nın geri kalanından haberdar olmayışı hakkındaki minik esprileri yedim fakat hani Pakistan tanıtım filmi bölümüne de gerek yoktu sanki. Dizi 3 bölüm de olabilirmiş gibi ve üzücü de olsa bunu diyebilmek senaryo açısından ne kadar eksik olduğunu gösteriyor.

Tüm bunların dışında ilk bölüm çok keyifliydi. Keşke o şekilde devam etse dedirtti. Ayrıca ilk oyunculuk tecrübesi olan Iman Vellani'yi de tebrik etmek lazım. Hem çok samimi hem çok tatlı birisini bulmuşlar. Marvel sevdası ve oynadığı role bu kadar paralel bir hayatı olması da çok mutluluk verici. Samimiyeti ekrana da yansıyor ve gerçekten bu rol için ne kadar heyecanlı olduğunu anlayabiliyoruz. Umarım karakteri ileride daha kaliteli içeriklerde büyük isimlerle de kullanırlar. Çünkü bana kalırsa karakter ve oyuncu uyumu çok tadında, daha fazla görmek istiyorum. Sadece talihsiz bir başlangıç olmuş ama Marvel talihsiz başlangıçlara alışık karakter hikayeleri açısından, bu nedenle ileride karşımıza çok güzel bir hikayeyle çıkması da imkânsız değil diye düşünüyorum. Dizinin sonunu da nereye nasıl bağlayacaklar en ufak fikrim yok açıkçası ama hayırlısını umarak Ms. Marvel'a veda ediyorum. ■ PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: Marvel dizilerinin kalitesinin bir yıldaki farkı çok üzücü duruyor. Gelecek dizilerden de ümidimi kaybetmek üzereyim. ★★★☆☆

ALAN PARSONS
FROM THE NEW WORLD

Eskisini arşive gönderelim



Antonín Dvořák'ın From the New World isminde ünlü bir bestesi vardır. Böyle söyleyince aklınızda canlanmamıştır belki ama filmlerden şuradan buradan kesin kulak aşinalığınız vardır. Nasıl diyeyim, sakin, güler yüzlü, umut dolu, ışık saçan, sanki hakikaten insanlık olarak yeni ve güzel bir dünyaya geçiş yapıyormuşuz hissi yaratan, geride bıraktığımız eski dünyaya dair de hafif bir melankoli içeren, nefis bir şarkıdır.

Alan Parsons ve eski grubu The Alan Parsons Project, albümlerini belli bir tema etrafında döndürmeyi çok sever. I Robot mesela Asimov'un aynı adlı ünlü romanından ilham alır, On Air gökyüzüyle ilgilidir vs. Bu yeni albüm de tahmin ettiğiniz gibi Dvořák'ın bahsini ettiğim bestesinden yola çıkıyor ve yukarıda sarf ettiğim sıfatları albüm de kucağında taşıyor. Hatta Dvořák'ın bestesinin, 1920'lerde öğrencisi tarafından sözleri yazılmış vokalli bir versiyonu da vardır Goin' Home isminde, bu albümün sonunda onun da çok tatlı bir cover'ı var.

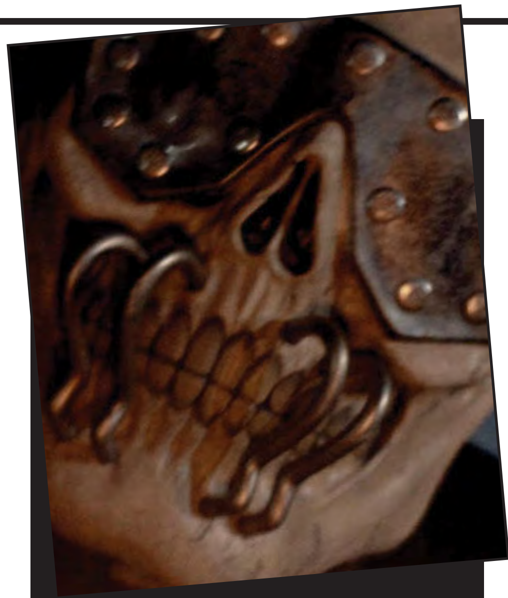
Albümün en sonunda değil ama en sonda Be My Baby isminde şıkır şıkır bir 60'lar pop cover'ı var, albümün gerisiyle çok alakasız, albümü dinlerken bu nereden çıktı diyorsunuz ama bu nereden çıktıyı gülümseyerek diyorsunuz. Bir de bence böyle bir şarkıyla bitmesi bu albüm adına güzel bir detayı ortaya koyuyor.

Alan Parsons birkaç yıl önce The Secret isminde bir albüm çıkarmıştı ki bu albümle bir önceki arasında 15 yıl falan vardı. Yanlış anlamayın, The Secret harika albümdür ama biraz "Ya 15 yıldır bir şey çıkarmadım, yapabileceğim en iyisini, en kendime hasını yapmaya çalışmalıyım" gerilimine sahip olduğu da yadsınamaz. From the New World'de o gerginlik kalmamış. Albüm çok rahat bir his veriyor, Alan Parsons o çok sevdiği enstrüman oyunlarını istediği yerde yapmış istemediği yerde yapmamış, her şey tam eski Alan Parsons albümlerinde olduğu gibi. Albümün Be My Baby'le bitmesi de işte bu rahat kafanın bir göstergesi diye düşünüyorum.

Her şarkı misler gibi albümde. İlk single I Won't Be Led Astray enteresan şekilde albümün en ağır şarkısı ve en azından şimdilik inanılmaz sevmedim doğrusu. Güzel ama. İkinci single Uroborus daha oyuncaklı bir şarkı. Neşeli doğru tabir olur mu bilmiyorum ama enerjisinin iyi geldiği gerçek. Albümdeki şimdilik favorimse nedense biraz geride kalmış şarkılardan Give 'Em My Love. Yavaş yavaş harika bir yükseliş, harika gitarlar, eşlik etmelik müthiş bir vokal.

Alan Parsons "bence" değil, objektif ve şüphesiz bir şekilde yaşayan en büyük müzisyenlerden biri. The Beatles ve Pink Floyd'a ses mühendisi olarak verdiği destekle tanınır ama kendi müziği bu gruplar kadar ünlü olamadı tarih boyunca ki müzik tarihindeki en büyük yanlış desem yanlış olmaz Alan Parsons'ın daha ünlü olmamasına. En azından siz kendisini tanımama hatasına düşmeyiniz. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Nasıl demişim... Hah, "sakin, güler yüzlü, umut dolu, ışık saçan, sanki hakikaten insanlık olarak yeni ve güzel bir dünyaya geçiş yapıyormuşuz hissi yaratan, geride bıraktığımız eski dünyaya dair de hafif bir melankoli içeren..." ★★★★½



MEGADETH
NIGHT STALKERS (SINGLE)

And it staaaaaalks the night!

Dev grupların yıllardır beklenen albümleri öncesi birden fazla single çıkarmaları müthiş riskli iş. Grubun hayranı olarak eğer umut ettiğiniz çizgide bir müzik duymazsanız hayal kırıklığıyla karışık albüme dair heyecan da bir anda sönebiliyor. Iron Maiden'da öyle oldu mesela bana, hem de tek single'la. Writing on the Wall'u dinleyince "Aradığım albüm bu değil" deyiverdim en el üstünde tuttuğum gruplardan biri için, sonrasında da Senjutsu'yu taş çatlasa 3-5 kez dinleyip unutmuşumdur.

Bunları neden söylüyorum? Çünkü Megadeth The Sick, the Dying... and the Dead!'den üç single yayımlayacak ve geçen ay We'll Be Back ile beni ihya eden adamlarım şu an için Night Stalkers ile de ikide iki yaptılar. Ice-T'nin konuk vokal olduğu şarkı bir Megadeth klasiği olarak tek şarkı içinde çok sayıda farklı faz içeriyor; riff'ler değişiyor, ortada Trust benzeri akustik bir kısım giriyor, ardından bir bas gitar geçişi var ki off diyorum. Sololar, sözler, akla yerleşen nakarat kısmı falan çok iyi bence. İlk yarıda vokallerin makineli tüfek misali bol ve önde olması da değişik ve güzel geldi bana. Üçüncü single da bence çok iyi olacak, sonra ver elini 2 Eylül! ■ ESER

STEPHEN KING

YÜKSELİŞ



Allah Allah, Stephen King yeni bir kitap çıkaracak ama King'in etinden sütünden derisinden kemiğinden yararlanmayı misyon edinmiş Altın Kitaplar o kitabı basmayacak! Başımıza taş mı yağacak ne? Yoksa sakın bu kitaptaki baş kötülük homofobi olduğundan olmasın bu? Bu kitapta lezbiyenlik var, basmayalım falan mı dediler acaba?

Yükseliş bir Stephen King novellası, yani kısa roman. Kısa bir öyküden hallice. Castle Rock'ta geçen bu hikâye gün geçtikçe kilo kaybeden, hem de hızla kilo kaybeden ama dış görünüşünde en ufak bir değişiklik olmayan Scott Carey'i anlatıyor. Scott'ın lezbiyen komşularıyla ilişkisi, bağnaz bir kasabanın bu ilişkiye bakış açısı ve Scott'ın gizemli hastalığının bizi taşıdığı final gerçekten de çok hoş bir kurgu işi. İçinde zerre korku veya gerilim olmasa da bir oturuşta biten tatlı bir öykü. Yalnız bu kitabın 2018'de (evet, bizde çok geç basıldı) Good Reads'ten en iyi korku romanı ödülü alması da az buz skandal değil hani :) ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Kralın kafası yine Trump destekçilerine ve homofobiklere atmış, bir oturuşta bu kitabı yazmış gibi. ★★★☆☆



AO ASHI

Düz dünyacıların en büyük düşmanı: Futbol Animeleri

Oh be, ne zamandır şöyle güzel bir futbol animesi istiyordum, başka bir şey istesem olacakmış. Yalan olmasın gerçi, istediğim başka şeyler de var ama elindeki çantada bir milyon dolar olan bikinili bir kız kapıma gelmedi henüz, evrenin o şekilde çalışmadığını kabullensem iyi olacak.

Güzel futbol animeleri yok değil tabii. Tsubasa'yı küçümsemeyin mesela ama onun veya Benjamin'in ben ne kadar sevsem de fazla abartı ve fazla çocuksu olduğu malumunuz. Yelpazenin diğer tarafında da Giant Killing var. O da şahane, onu da çok seviyorum, keşke devamı gelse ama o da tam tersi. İşin teknik direktörlük kısmına odaklanan, heyecan oranı düşük bir seri. Yani hem altyapısı güçlü hem aksiyonu sağlam hem eğlenceli, ne bileyim Hajime no Ippo gibi, Haikyuu gibi bir şey en azından benim bildiğim kadarıyla piyasada yoktu. Artık var.

Tabii şunu kabul edelim ki futbol boks veya hentbol gibi aksiyonun sürekli devam ettiği bir spor değil, onlara nazaran durağan bir tarafı da var ve dolayısıyla bir futbol animesinin Hajime no Ippo veya Haikyuu kadar aşırı eğlenceli ve aksiyon bombası olması doğası gereği mümkün değil. Ao Ashi yine de sınırları zorlamış.

Hikâyemizi ben söylemeden siz zaten tahmin edersiniz az çok: Yetenekli oğlanımız büyük şehirden gelen genç takımı teknik direktörü tarafından keşfedilir, takıma başvurup girer ama aslında futbolu ne kadar az bildiğini fark eder ve bir yandan yeteneğini konuşturmaya, bir yandan bu işin neyini nasılını öğrenmeye (ve biz izleyicilere de öğretmeye) çalışır.

Adamımız Aoshi süper gaz ve paçalarından özgüven akan bir arkadaş. İyi bir hareket yapınca "HEYT BE BATISTUTA'NIN REENKARNE OLMUŞ HALİ MİYİM NEYİM, BATISTUTA ÖLMEDİ AMA OLSUN" falan diye saçma saçma konuşmasına hastayım. Zaten özellikle eski futbolculara selam çakan çok replik var, onlara komple hastayım.

Ao Ashi futbolu hakikaten iyi bilen ve çok seven biri tarafından yazıldığını net belli ediyor. Seri spor animelerinin klasik eğlencesinden asla kopmuyor ama sporun teknik taraflarını da şaşırtıcı derecede gerçekçi işliyor. Saldırı hattını nasıl kuracağından defansta biri ileri çıktığında nasıl pozisyon değiştireceğine, üçgenlerin öneminden aynı anda kaç takım arkadaşının hamlesini öngörebileceğine kadar doğru teknik analizlerle dolu seri.

Sporcu psikolojisini işlemek konusunda da çok başarılı. Aoshi süper özgüvenli demiştim ya, iyi olduğunu düşündüğü bir şeyde kötü olduğunu anlaması da ekstra yıkıcı oluyor elbette. Veya istemediği bir pozisyonda oynamak zorunda kalmasının onda yarattığı darlanmayı çok güzel hissettiriyor seri.

Eh, epik ve "YÜRÜ BE!" dedirten anları da var, gözlerinizi dolduran anları da (çocuğun köyüne veda ettiği bölüm), süper bir başkarakteri de var, şahane yan karakterleri de. Hem futbol hem anime seviyorsanız kesinlikle pas geçmeyin. Şimdi tek istediğim kaderinin diğer futbol animeleri gibi olmaması ve yarım kalmaması. Aslında başka istediğim şeyler de var ama Andromeda'dan seksi uzaylılar gelip bizimle uzay korsanlığı yapmak ister misin diye sormuyor bir türlü. Evrenin o şekilde çalışmadığını kabullensem iyi olacak. ■ ÖMER

DATA

Fransız bir fizikçi geyik olsun diye çektiği İspanyol sosisini "Şu gezegene bakın be!" diye paylaşınca Twitter'da olay oldu. Yakında aile WhatsApp gruplarında sucuklusunu da kesin görmeye başlarız bence...



Galaksinin Ortasında Bir Şey!

Dönüüüyor, dönüüüyor...

Şili'deki ALMA teleskobundan ilginç bir keşif: Samanyolu galaksisinin merkezinde, büyükçe bir yıldızın etrafında spiral çizen minyatür bir galaksi var. Ya da hiç değilse buradan öyle görünüyor.

Araştırmacıları şaşırtan hem bu mini galaksinin spiral şekli hem dönüyor olması hem de halihazırda bizim galaksimizin merkezine bu kadar yakın olması. Daha önce hiç gözlemlenmemiş olan bu fenomeni yaratan, spiralin etrafında dönen Dünya'nın üç katı boydaki gizemli cisimdi belki de! Bu hipotezi test etmek için cisim için mümkün olabilecek yörüngeleri hesaplayan araştırmacılar, tahmin ettikleri üzere bu cismin 12 bin yıl kadar önce mini galaksinin yanından geçip ona helezon şeklini vermiş olabileceği sonucuna varmışlar.

Yeterince büyük bir cisim bir galaksiyi durmadan dönmeye itebilir diye ortaya bir fikir atmak başka bir şey, bunu gözlemlemek ve kanıtını görmek başka bir şey. Merhaba ilk defa gözlemlenen spiral mini galaksi! ■ **GÜLHİS**



Rusya ortaklıktan çekiliyor

Uluslararası Uzay İstasyonu'na veda mı edeceğiz?

İlk kısmı 1998 yılında uzaya fırlatılan Uluslararası Uzay İstasyonu bütün ülkelerin bir arada hareket ettiği ender konulardan biri olarak zorlu da olsa savaş dönemi sonrası Dünya'da önemli bir yere sahipti. Şimdilerde ise onu ayakta nasıl tutulacağı konusunda ülkelerin ciddi bir planlama yapması gerekiyor.

Bir süre önce ülkelerine uygulanan çeşitli ambargo kararları nedeniyle Rusya'nın çekileceğini açıklamasıyla konuyla ilgili ikna çalışmaları başlamıştı. İstasyonun bakım ve yörüngesinde kalmasından sorumlu olan ülkesinin ayrılacak olması NASA'nın istasyonu 2031 yılına kadar kullanacağı hayallerini devam ettirmek için umutlu oldukları dönem Ukrayna - Rusya krizinden öncesiydi. Savaş ve sonrasındaki gelişmeler nedeniyle bu ortaklığın tamamen bittiğini söyleyebiliriz.

SpaceX ya da Northrop Grumman gibi şirketlerin bu görevi üstlenmek isteyebileceği düşünülüyor. Herhangi bir şirket ile anlaşmadan da bu görevin imkânsız olmasa da oldukça zor bir teknik görev olduğunun da altı çiziliyor. ■ **ARES**

Magazin Köşesi

Elon Musk'ın kızı adını değiştirerek babasıyla ilişiğinin kalmamasını talep etti. Hele de şu "Nüfus azalıyor hede hödö" muhabbetlerini yaptıktan sonra, Elon Musk'ın çocukları sevdiği için sürekli çocuk yapmadığı bariz bence.

Bu arada Grimes'la evliyken kendi şirketi Neuralink'ten bir yöneticiyle ikiz çocukları dünyaya gelmiş. Onun üstüne bir de Google'ın kurucularından biri olan Sergey Brin'in eşiyle de ilişkisi olduğu iddia ediliyor. Yalanlamış elbette ama yalan da olsa bi' dur be adam. ■ **GÜLHİS**



Örümcek tutacağı

Nekrobotik çalışmaları başlasın mı?

Başlığı ilk okuyunca, örümcek tutacağı böyle cehennemlik teknolojiler veya iniobir bölümlerimize yakışan bir ürün gibi tınlasa da aslında fikri uygulayan araştırmacıların epey heyecanlı olduğu ve nekrobotik çalışmaları adını verdikleri yeni bir disiplinin ilk çıktısı olarak gördükleri bir şey.

Ne peki bu derseniz… Hani arcade makineleri olur ya, para atar tutacakla ödül falan kaldırmaya kasarsınız, onun gibi çalışan ve çok minik ölçekteki şeyleri kavrayıp başka yerlere aktarmayı hedefleyen yeni bir teknoloji bu. Ama özgünlüğü bu tutacağın ölmüş bir örümcek olmasından ileri geliyor. Zaten bu yüzden "nekro"botik diyorlar.

Çalışma mantığı basit aslında. İnsanlardaki antagonist kas çiftleri aksine örümcekler hidrolik basınçla boğumlarını oynatıyor. Bu bilgiden hareketle araştırmacılar da ölmüş örümceğe bir iğne batırıp hava basarak örümceğin bacağını açtırıp kapıyorlar. Yani yapay bir şekilde hidrolik basınç mantığını imite etmiş oluyorlar. Şuradan izlemesi mümkün: https://www.youtube.com/watch?time_continue=63&v=1JOS6hMHIUM

Benim kafamı karıştıran tek şey, bu tutacağın potansiyel kullanım alanlarıydı ama mikroelektronik parçaların bir araya getirilmesi gibi işlerde işe yarayabileceğini duyunca eh neyse dedim. ■ **İHSAN A.**

Japonya'dan taviz yok

Bir paylaşım nedeniyle hapis cezası gelebilir!



Başta kimliğinin gizli olmasından güç alan kendini bilmez insanlar olmak üzere adı ve soyadı görünür olmasına rağmen hiçbir şekilde yakalanamayacağını düşündüğü için sosyal medyadan başkasına kötü sözler söyleyenler belki de günümüz toplumlarının geldiği noktayı gösteriyor. En medeni olarak gösterilen ülkelerin bile başını ağrıtan bu duruma ülke yönetimleri de kayıtsız kalamıyor.

Birçok ülkede genelde uygulanan yargılama sonrası para cezasını Japonya yeterli bulmamış olacak ki, yeni yasa maddesiyle sosyal medyadan hakarette bulunan insanlar bir yıla kadar hapis cezasıyla karşı karşıya kalacak. Hakaret örneklerinin tam olarak belirtilmemiş olduğundan yola çıkarak yasa tanımlanmasında eksiklik olduğu da bazı avukatlar tarafından dile getiriliyor. Japon hükümeti de 3 yıllık bir süre içinde yaşanan gelişmeler ve insanların özgürlük veya diğer haklarına nasıl bir etkisinin olduğunu değerlendirdikten sonra nihai kararı vereceklerini açıkladı. ■ **ARES**

Uber-leak

İfşa belgeler gündeme bomba gibi düştü!

Uber'in Avrupa, Orta Doğu ve Afrika için şef lobicilik pozisyonunda görev almış Mark MacGann ortalığı ciddi anlamda karıştıracak bir adım attı. 124 binden fazla şirket belgesini Guardian'la paylaşarak kendisinin de bir parçası olduğu lobi düzenini ifşa etti.

Hükümetlerle görüşerek onların çeşitli yasa değişikliklerine ikna etmek ve yeterli olmadığı noktada yasaları delerek faaliyetlerine devam etmek, konuyla ilgili polisleri ve diğer yetkilileri kandırmak direkt itiraf ettiği en kritik konular. Üstelik Birleşik Krallık, Fransa ve Rusya gibi büyük ülkelerin iç işlerine bu kadar rahat karışabilmelerinin toksik, anti demokratik ve adaletsiz olduğunu dile getirdi.

Bunların yanı sıra medyayı Uber lehine yönlendirmeye çalıştıklarını belirten MacGann, Uber'in bir ülkeye giriş yapmasının birçok yeni iş istihdamı sağlayacağı ve ülkeye ekonomik katkıda bulunacağından tutun da sürücülerinin başına gelen olayların abartılarak haber olmasını sağlamaya kadar neredeyse her konuda lobi yaptıklarını belirtiyor.

Hükümetler içindeki dengeleri değiştirmek, ülkelerde şiddetli eylemlere yol açmak ve sürücülerinin çalışmadığı zamanlardaki konumlarını takip etmek gibi her biri başlı başına olay olan iddialarının incelenmesini merakla bekliyoruz. ■ **ARES**



Elon Musk neden böyle...

Birisi şu adamı durdursun, ne olur!

Ya yakam paçam kurtulmuyor ki bir ay da Elon Musk haberi çıkmasın. Hayır benim de adım çıktı, bana direkt atıyorlar haberleri, "Ehehe yazarsın artık" diyerek. *(¯_(ツ)_/¯ -Can)*

Elon Musk Twitter'ı almaktan vazgeçti. Birçok finans yazarı bu işin öyle gofret almaktan vazgeçmek gibi kolay olmadığını yazdı. Ki sonuçta da mahkemelik oldu Musk, Ekim'de davası görülecek çünkü Twitter onu satın almaya zorlamak istiyor. Eee, bir şirketin karşısına 44 milyar dolar koyup sonra da çekmek öyle Birleşmiş Milletler'e söz verip sonra da Tweet silmeye benzemez. Kapitalizm beybi o ye. (Evet, o konuda hala sinirliyim.)

Hatırlarsanız Musk, Twitter'da şirketin açıkladığından daha fazla sahte hesap olduğunu iddia ederek kendisine detaylı bir rapor verilmesini istemişti. Geçen ay da bu raporun içinden çıkmanın o kadar kolay olmayacağını yazmıştık. Şimdi bu bahaneyi kullanan Musk, dava tarihini de önümüzdeki yıla kadar erteletmeyi planlıyor fakat bu olur mu? Bilemiyorum.

Bu süreç içerisinde Twitter hem Musk'ın taleplerini yerine getirebilmek için 33 milyon dolar harcamış, hem de hisse değerleri düşmüş.

Tabii bir yandan Musk'ın hâlâ Twitter'ı almayı düşündüğünü, sadece bu dava ile fiyatı aşağı çekmeyi planladığını söyleyenler de var. Eğer bu doğruysa… Cidden çakal avukatları varmış, ne diyeyim. ■ **GÜLHİS**

Maymun çiçeği yayılıyor, ölüm haberleri geliyor

Ve bir yandan, yeni bir AIDS paniği mi?

Korona salgının üzerine bir de maymun çiçeği çıkınca, pek çok insan yılgın isyanlarını dillendirdi haklı olarak. Ama maymun çiçeğinin koronanın aksine çok yakın temas gerektirmesi, hava yoluyla bulaşmaması ve ölümcüllüğünün görece daha düşük olması sebebiyle biraz gündemden düşer gibi oldu. Ama geçtiğimiz ay DSÖ, önce maymun çiçeğini küresel bir sağlık tehdidi olarak tanımladı, sonra da Amerika kıtasından sonra Avrupa'da da ilk ölümlü vakalar görüldü.

Bana sorarsanız hâlâ çok korkulacak düzeyde bir seyir yok ama insanı başka korkutan gelişmeler yaşanıyor. Özellikle eşcinsel erkeklerin yüksek risk grubunda olması sebebiyle 80'lerdeki AIDS paniğine benzer bir şekilde özelikle yabancı basında iyiden iyiye gey hastalığı şeklinde resmediliyor hastalık. Bu tarz söylemlerin hem eşcinsel olmayanlar için de büyük sağlık riskleri barındırdığı hem de eşcinsel grupları damgalamada kullanılacağı, hatta halihazırda kullanıldığı aşikâr.

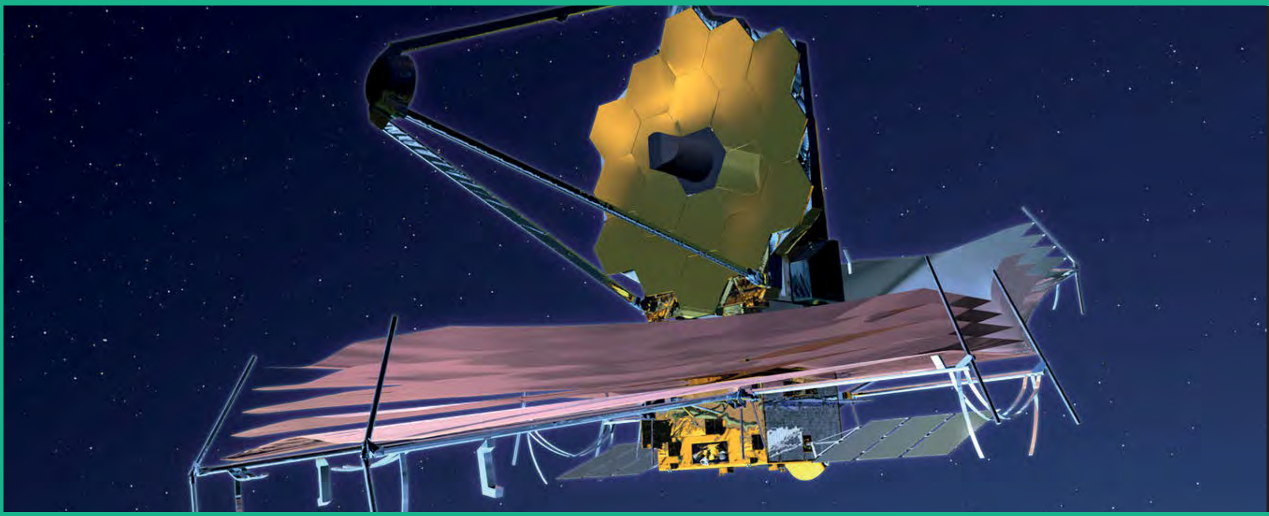
Aslında Data'nın Whatsapp grubunda bu konuyu daha incelikli nasıl ele alabiliriz gibisinden ufak bir beyin fırtınası yaptıydık ama sonunda çok da şey etmeme konusunda karar kıldık, o yüzden böyle ufak geçiyoruz. Zira korona salgınında da fazlaca gördüğümüz üzere, bilişsel kopukluk mefhumunun fazlasıyla yaygın olduğu bir dünyada bir süre sonra insanda boşa kürek çekiyorum hissi oluşuyor maalesef. Geçen sayıdaki gökkuşağı kurdelesine bile çemkiren birkaç yorum görünce nette, bu his daha da perçinlendi şahsen bende. ■ **İHSAN A.**



Midjourney

Bir kelime, birkaç cümle ya da detaylı bir anlatım sonrasında bu bilgileri kullanarak ortaya bir görsel çıkaran yapay zekalarının son zamanlardaki popüler ismi Midjourney herkesi çok etkiledi. Tanımlamanın sonrasında ortaya 4 alternatif görsel çıkıyor. Bunlardan herhangi birisine benzer yeni bir dörtlü isteyebilmek ya da beğendiğiniz bir tanesinin üzerinde çeşitli değişiklikler yapmak gibi seçenekleriniz bulunuyor.

midjourney.com sitesinden yönlendirilen Discord kanalına katılarak siz de sınırlı hakkınızla ortaya çeşitli yaratıcı görseller çıkarabilirsiniz. Örnek olarak da kendisinin benim için hazırladığı Savaş Tanrısı Ares görsellerinden birini sizlerle paylaşıyorum. ■ **ARES**



James Webb ismi bu şahane teleskoba oldu mu hiç?

Gülhis: Sanırım son zamanların ses getiren ve herhangi bir felaketle alakası olmayan ilk teknoloji haberi oldu NASA'nın James Webb teleskobundan gelen resimler. Haklı olarak da çünkü ilk defa böylesine uzaktan böylesi net görüntüler alabildik. Uzayın aynı bölgelerinin Hubble teleskobuyla çekilen resimleriyle karşılaştırıldığında James Webb'in çektiklerinde daha önceden görülmesi mümkün olmayan gök cisimlerini fark etmemek mümkün değil. Fakat bu James Webb ile ilgili her şeyin yıldızlar ve pembe bulutlar olduğu anlamına gelmiyor.

İhsan: Evet, bahsettiğin şey muhtemelen James Webb'in geçmişinin homofobi anlamında birazcık karanlık olması. Kendisi Türkçeye Lavanta Korkusu olarak da çevirebileceğimiz Lavender Scare döneminde, yani Amerika'da eşcinsellerin tüm devlet kurumlarından atılmasıyla sonuçlanacak bir cadı avında rol oynamış. Truman'la birlikte Dışişleri bakanlığında pek çok kişiyi mimlemişler. Gene NASA'nın başında olduğu dönemde de Webb, bu politikayı aynen uyguladığı ve haksız işten çıkarmalarda rol oynamış. Bu sebeplerle birçok astronom Webb'i, bu şahane teleskobu adlandırmaya layık olmayan biri olarak görülüyor ve ismin değiştirilmesi talep ediliyor. NASA'nın konuyla ilgili umursamaz tavırları da işin tuzu biberi. (Konuyla ilgili farklı düşünen David Johnson gibi tarihçiler de var; ancak bu saatten sonra tartışmalı bir isim yerine, Gülhis'in önerisi gibi öneriler şahane olur bence. Hem bir teleskobumuzun ismini de bir kadın bilim insanı vermiş olur, fena mı?).

G: Aynen, tam da ondan bahsediyorum. NASA'nın bu teleskoba adını verebileceği onlarca önemli bilim insanı varken tutup da James Webb'i seçmiş olmaları gerçekten direkt olarak kötü bir mesaj vermeye çalışıyorlarmış gibi görünmesine sebep oluyor bu isimlendirmenin. Bana sorsalar, NASA'nın Apollo programının bütün gerekli matematiksel işlemlerini elde yapan Margaret Hamilton'un isminin verilmesini tercih ederdim. Neden olmasın? Bu konuda NASA'nın sessizliğini bozup bozmayacağını göreceğiz.

Tabii elbette bir de bu fotoğraflardan bilim insanlarının çıkaracağı sonuçları da dört gözle bekliyoruz. Çünkü bu teleskobun amacı "fotoğraf" çekmekten öte, ışığı bize ulaşan gök cisimlerini daha iyi gözlemleyebilmek.

İ: Belki aramızdan bazı arkadaşlar isim mevzusunun tali bir mevzu olduğunu düşünebilir ama öyle değil. Bu mesele bana biraz Carl Sagan'ın Cosmos belgeselinde İskenderiye kütüphanesiyle ilgili anlattıklarını hatırlatıyor. Kabaca o dönemki bilim insanlarının yaşadıkları toplumun sorunlarına duyarsızlığı ve bilimin elit bir uğraş olarak kalmasının, kütüphanenin önüne gelen azgın kalabalığı durduracak halk kitlelerinin ortaya çıkmamasıyla sonuçlandığının altını çizerek, sırf bu yüzden uygarlığın bilimsel ilerleme anlamında binlerce yıl kaybettiğinden bahseder. Bu yüzden bilimi daha popüler hale getirmek, avam bir homofobiyi yok saymak olmamalı. Daha geçen yüzyıl Alan Turing'in başına gelenleri unutuyor muyuz yoksa? Kendisi 41 yaşında intihar etmese kim bilir daha neler başarabilirdi…

Bu yanlışın düzeltileceğini ümit edip toparlamak gerekirse, gelen görüntüler ve bahsedilen hedefler gerçekten büyüleyici. Muhtemelen çok uzak olmayan bir gelecekte hem evrene dair birçok yeni bilgi edineceğiz hem de evrende yalnız olmayacağımızı öğreneceğiz. Biz de önümüzdeki aylarda daha da fazla JWT konuşmaya devam edeceğiz elbette. Bu isim meselesini girizgâh olarak düşünelim ve yakın zamanda MHT diye yazacağımızı umalım.

Cehennemlik Teknolojiler

Yarım küre alır mıydınız bayım?

Aksesuarın aksesuarı olursa ancak bu kadar olur…

Hiç şöyle dediniz mi: "Ya Apple akıllı saatim var ama uyurken baş ucuma bıraktığımda ve saati öğrenmek istediğimde saati sehpadan kaldırıp elime alıp da bakmak çok zor oluyor."

İnanıyorum ki demişsinizdir, çok büyük bir külfet çünkü. Acayip külfetli bir iş. Bunun farkında olan NightWatch üreticileri de yekpare lucite türü akrilik camdan bir mercek geliştirmişler. Ne işe mi yarıyor? Yav işte saati altına koyuyorsunuz. Saati kaldırıp da bakmıyorsunuz da bu küreye dokunuyorsunuz. Ayrıca da büyük görünüyor her şey. Ha bir de elbette alarm sesinin daha yüksek duyulmasını sağlıyor. Ama hoparlörlü falan değil yani işte içerde eko yapınca…

Ya bunu çok gereksiz bulan bir ben miyim? Hayır fiyatı da 85 dolar! Ucuz olsa diyeceğim ki ya evet, tamamen gereksiz ama hiç değilse fiyatı da bunu yansıtıyor. Saati uyanık da tutmuyor ha, öyle olsa diyeceğim ki saati masa saatine çeviriyor. Uzaktan da görebiliyorsunuz. Yok. Siz gene saate bakmak için NightWatch küresine dokunup ekranı açmak zorundasınız.

Sözün bittiği yerde olduğumu düşündüğümden yazıyı bitiriyorum. Teşekkürler. ■ **GÜLHİS**



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Kedim ben yokken evde ne yapıyor?

İşte bu sorunun cevabı hemen geliyor!

Evde kedi köpek olunca insanın aklı cidden arkada kalıyor. Evet, insan anahtarı illa ki güvendiği birine bırakıyor. Birileri ilgileniyor ama yine de, gündelik bir ihtiyaç olarak da evde "hayır"dan", dur"dan anlamayan bir şey yaşadı mı tek başına evde bırakmanın riskleri büyük. Ben bizim Turşu'yu soğumaya bıraktığımız kızartma yağını yalarken yakaladım. Tek başınayken ne yapıyor? Allah'a emanet vallahi.

Petcube'u yapanlar da bu derdi çözmeye gelmişler. Bebek kamerası kursanız açısı dardır, düşer, devrilir, hayvan önünden geçmez… Petcube hem geniş açılı görüntü sağlıyor hem mikrofonu ve hoparlörüyle hayvan-çocukla iletişime geçebilmenizi sağlıyor, hem de ödül maması fırlatıyor!

Ben bu özelliğine hayran kaldım gerçekten çünkü başka türlü o hayvanı yaptığı işten vazgeçiremezsiniz. Neredeydiyseniz toplanıp eve gidecek haliniz de yok. *(Bir keresinde kedilerime bakacağını söylediği halde gitmeyen bir arkadaşım yüzünden tatilimi yarıda kesip uçak bileti bakmaya başlamışlığım var benim. -Can)*

Ayrıca uygulamasından veteriner danışmanlığı da veriyor. Böylelikle acil durumlarda hemen danışabileceğiniz birisi de elinizin altında olmuş oluyor. Fiyatı elbette bizler için çok uçuk. 249 dolar. Ama dolarla satılan ne artık uçuk değil… Yine de fikir ve işleyiş açısından gerçekten sorun çözen bir ürün olmuş. ■ **GÜLHİS**





Poco F4 GT

En iyi oyuncu telefonu bu mu?

Bugün Android telefonlar içinde en yüksek performansa sahip telefonlardan birine yakından bakacağız. Ama Poco F4 GT'yi özel yapan sadece yırtıcı performansı değil. Poco hızın ötesinde bir oyuncu telefonunda neyin farklı olabileceğini yeniden tanımlıyor bu amiral gemisiyle.

Gelin biz işe yine performansla ve haliyle oyun performansıyla başlayalım. Çünkü Poco'nun sahip olduğu performans mobil oyun dünyasını değiştirecek cinsten. Mobil oyunlar hep en zayıf cihaza göre tasarlanır biliyorsunuz. Ama bu yeni nesil performans karşısında mobil oyun firmalarının da ne yapıp ne edip, bu yeni nesil cihaz sahiplerini mutlu edeceklerini düşünmeleri lazım.

Siz Poco F4 GT'yi kullanmaya başlar başlamaz, bütün ayarları en tepeye çekseniz de bütün oyunların en yüksek FPS ayarı ne ise onda çakılı çalıştığını görüyorsunuz... Yani oyun 60 fps'ye izin veriyorsa 60, 90 fps'ye izin veriyorsa 90 fps çakılı oynuyorsunuz.

Dahası CPU ve GPU kullanımlarına bakarsanız bu en yüksek fps'yi de zorlanmadan veriyor. Buna en ağır mobil oyun olan Genshin Impact'da dahil. Genshin'de sadece %25 GPU kullanarak 60 fps çakılı verdiğine şahit oldum. Yani siz hem en yüksek grafikte, en yüksek FPS'de oynuyorsunuz bütün oyunları hem de telefon çok zorlanmadığı için deli gibi ısınıp pil ömrünü tarumar etmiyor.

En hızlı teknolojinin en hesaplısı

Bu telefonun bu kadar hızlı olmasının iki sebebi var. Birincisi Qualcom'un en yeni en güçlü işlemcisi Snapdragon 8 Gen 1'i kullanması. Bu zaten piyasadaki en üst seviye işlemci ve özellikle de GPU performansı, yani oyuncu performansı çok güçlü. İkinci sebep ise LiquidCool Technology 3.0 isminde çift buhar odalı özel bir soğutma kullanılmış olması.

Piyasada mutlaka Snapdragon 8 Gen 1 kullanan başka amiral gemisi telefonlar da var. Ama onlar işlemciyi soğutamadığı için performansı düşürmek zorunda kalıyor. Üstelik bu işlemciyi destekleyen 12GB LPDDR5 bellek kullanılmış. Yani





hem 12GB bellek var hem de piyasadaki en hızlı en güçlü bellek tipinde. Poco F4 GT üzerindeki hafıza da süper hızlı UFS 3.1 tipi 256GB SSD. Yani uygulamalar ve oyunlar çok hızlı yükleniyor.

Haliyle Poco F4 GT piyasadaki (Türkiye için) en hızlı amiral gemisi oluyor. Ama bence asıl çarpıcı olan sadece en hızlı değil, aynı zamanda en ucuzu da. Yani siz performans olarak bu telefona yaklaşan bir model bulsanız bile fiyat olarak yaklaşabilen yok. Ona en yaklaşan Mi 12 Pro, Galaxy S22 Ultra gibi modeller %30 - %50 daha pahalı.

Manyetik tetik

Ama dedim ya Poco bu eserinde performansın ötesine nasıl geçebileceğini baştan yazmış. Bunların başında da manyetik tetik tuşları geliyor. Cihazın üst tarafında kullanmadığınız zamanlar gizleyebildiğiniz iki tetik tuşu var. Oyuna başlamadan önce bu tuşları dilediğiniz gibi ayarlıyorsunuz. Böylece mobil oyunlarda hiç işe yaramayan işaret parmaklarınıza, gamepadlerde olduğu gibi birer tetik vermiş oluyorsunuz.

Mesela FPS oyunlarında birine nişan, diğerine ateş veriyorum. Böylece baş parmaklar sadece hareket komutlarıyla meşgul oluyor. eFootball oynarken bunlara pas ve şut, yarış oyunlarında gaz ve fren atayabiliyorsunuz.

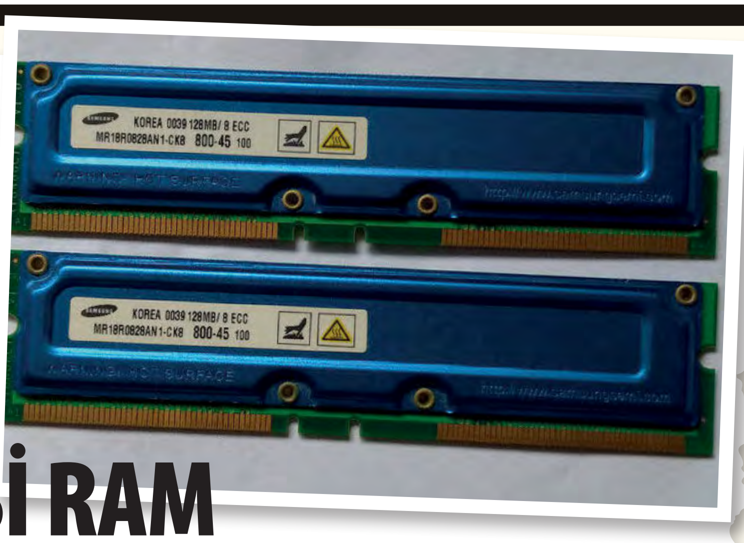
Oyuncular için kritik olan diğer bir özellik de pil kapasitesi ve Poco F4 GT günümüz standartlarından %6 daha düşük, 4.700mAh bir pile sahip. Çünkü bağımsız şarj sistemine sahip iki ayrı pil kullanıyor ve bu sayede de tam 120W şarj hızına çıkabiliyor. Yanlış duymadınız; Poco buna HyperCharge adını verdiği bu sistem 120W şarj hızına çıkabiliyor. Bu telefon sadece 17 dakikada sıfırdan yüze dolduruyor kendini. Sadece iki dakika şarj etseniz yarım saat oyun oynayacak şarj alıyorsunuz.

Görüntü ve seste zirve

Dolby Vision ve HDR10+ destekli 6.67"lik AMOLED ekran ise 120Hz tazeleme oranına sahip. Görüntü ve akıcılık olarak tek kelimeyle muhteşem. Üstelik her bir piksel için 10 noktalı dokunma algılayıcısı var ve bu sayede oyunlarda daha net bir kontrol sağlıyor.

Dolby Atmos destekli ses sistemi de oyunlara özel tasarlanmış, parmağınızın altında kalmayan tam 4 hoparlörden oluşuyor. Kulaklık olmadan da, bir mobil telefon için oldukça yüksek ve kaliteli ses veriyor. Ayrıca oyunlarda rahatça sesli iletişim kurun diye tam üç mikrofon kullanılmış.

Kısacası bütün özellikleri toplayınca elimizde oyun konsollarını utandıracak kalitede tasarlanmış ve üretilmiş muhteşem bir oyuncu telefonu var. Ve hiç beklenmedik şekilde kendi ligindeki, benzer performanstaki diğer telefonlardan çok daha hesaplı. Bence başka bir marka olsa üzerindeki RGB aydınlatma ve arkasındaki çok şık oyuncu tasarımına bile fazladan bir 5.000TL keserdi. Mobil oyun oynuyorsanız ve bütçeniz el veriyorsa bence başka bir Android telefona bakmaya hiç gerek yok. ■ **Tuğbek**

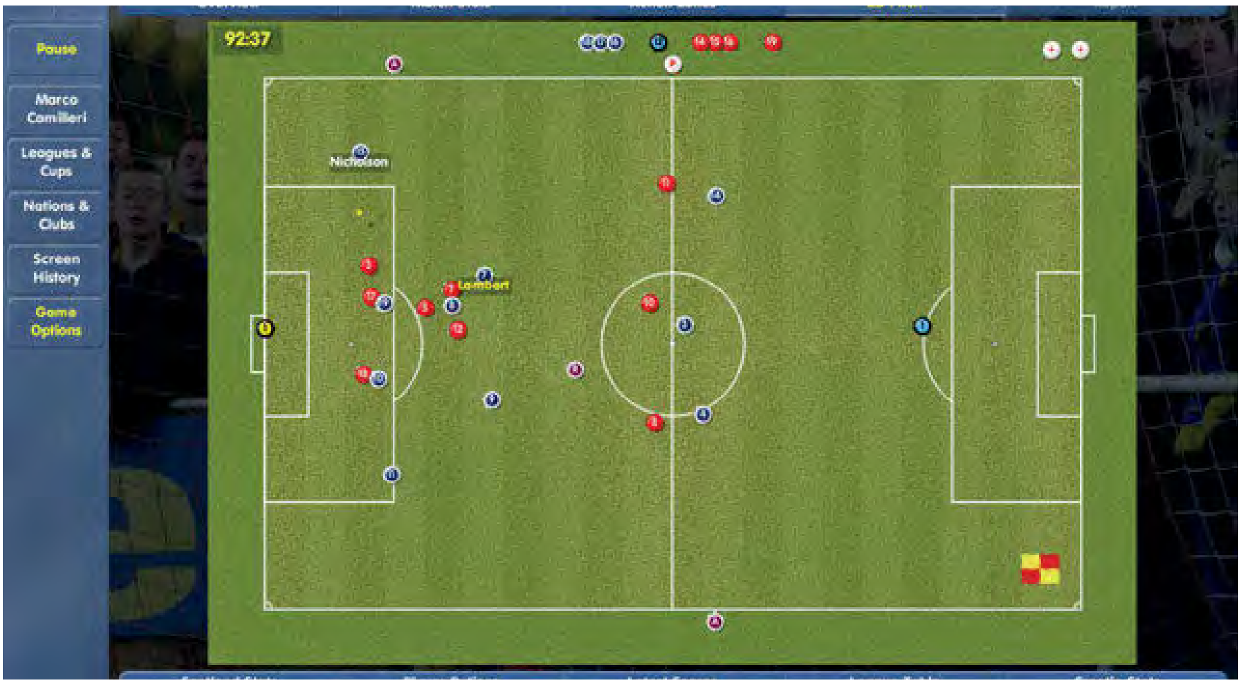


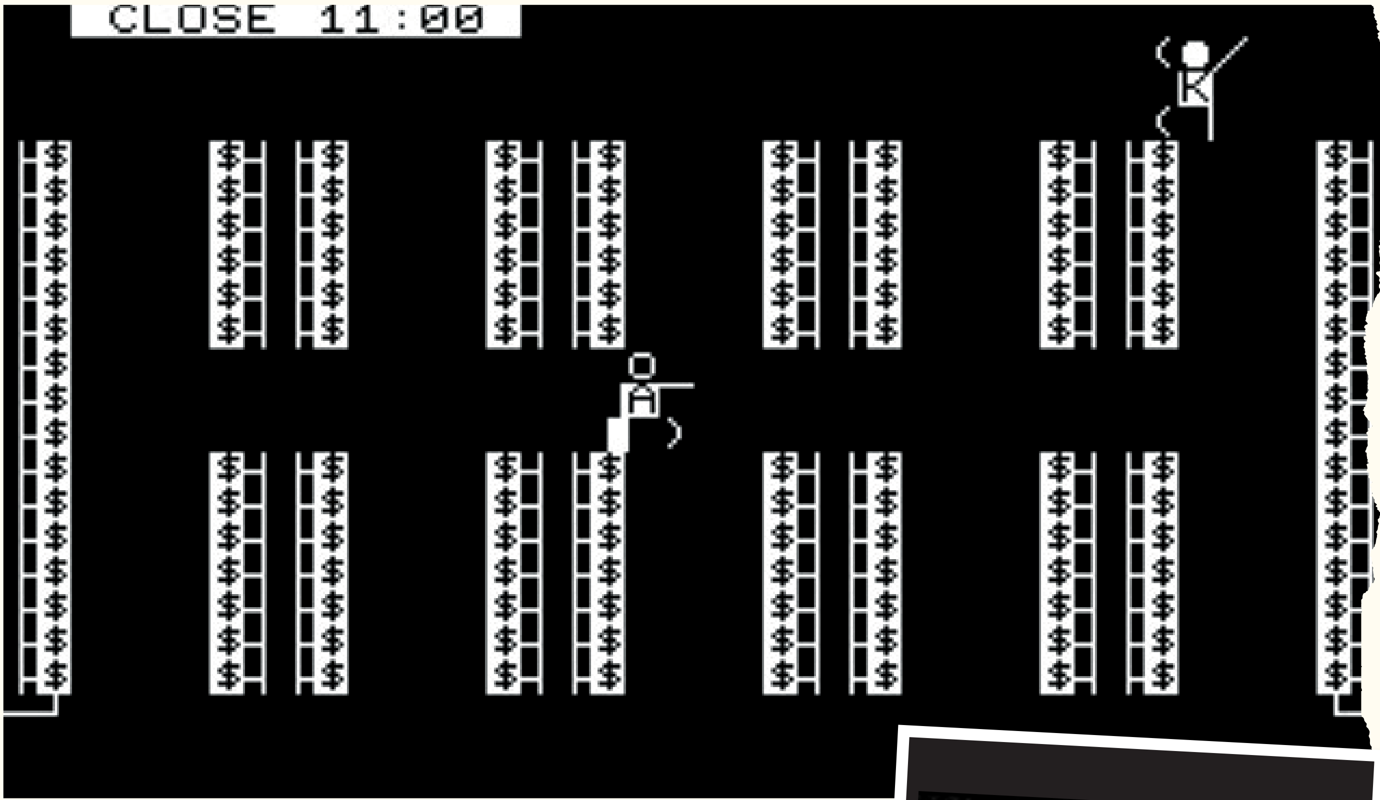
Piksel Günlükleri

KARNE HEDİYESİ RAM

Günümüz ebeveynlerinin çocuklarını dışarıya çıkmaya teşvik etmelerini şaşkınlıkla izliyorum. Benim dönemimde durum tam tersiydi, eve sokmak için ekstra gayret gösterilirdi. Sokak çok eğlenceli ve cıvıl cıvıldı. Lakin benim için evdeki en değerli şey bilgisayardı. 2001-2002 yılları arasında kavuştuğum Pentium 4'lü ilk bilgisayarımın garip bir özelliği varmış. İçerisinde kullanılan RD RAM diye bir garabet, yıllar geçip bıngıldağım sertleşmeye başlayınca yüzüme sert bir şekilde çarptı. Bu RAM bulunmuyordu! Hayır nereye gidip sorsam "Kardeşim senin RAM'ler çok kaliteli, sıradan RAM'lere göre daha kararlı ama üretilmiyor» yanıtını alıyordum. Bu kararlılık benim giderek sinirlerimi hoplatmakta ve her CM03/04 bekleme ekranında monitöre kafa atma arzumu arttırmaktaydı. En nihayetinde elimde 128MB RAM'le San Andreas döneminde dımdızlak kalmıştım.

İnsanlar çılgınca AEZAKMI, HESOYAM yazarken ben 6 CD'lik oyunda, daha yükleme ekranında can çekişiyordum. Üstüne bir de CM'den FM'ye geçiş dönemine yakalanınca RD RAM bulmak benim için bir zorunluluk haline geldi. Her çocuk karne hediyesi olarak gönlünce bir şeyler ister. Benim tek bir hayalim vardı: "İKİ YÜZ ELLİ ALTI RAM!" Neyse ki benim başaramadığımı karne hediyesi olarak babam başarmıştı ve Yazıcıoğlu'ndan çıkma RAM'ler bulunmuştu. En nihayetinde 64 MB olan ekran kartını da 128 MB (modelleri hiç hatırlamıyorum) yapıp ben de ROCKETMAN yazıp uçmaya, Football Manager 2005'te sözleşmesi biten Crespo'nun peşinden koşmaya başlamıştım. Ancak çok sonra fark ettim ki benim ekran başında delirdiğim Championship Manager 4 motoru meğer özünde bozukmuş, emektar kararlı RAM'lerime biraz fazla yüklendiğim için halen ara sıra vicdanım sızlıyor. Şimdi elimizde cigolaytlarca RAM var ama Crespo halen Fener'e gelirken naz yapıyor... ■ OĞUZ







TARİHİN İLK GİZLİLİK OYUNU

CİPS – ÇİKOLATA HIRSIZLIĞI SİMÜLASYONU

Gizlilik 90'ların ortasına kadar video oyunları için sıra dışı bir oynanış mekaniğinden ibaretti sadece. Fakat Metal Gear, Thief, Hitman, Tenchu gibi serilerle birlikte zaman içerisinde başlı başına bir tür haline geldi. Tabi siz 90'lar dediğime de bakmayın, oyunlarda gizlilik elementi 70'lere kadar dayanıyor aslında.

Tarihler 1979'u gösterdiğinde Hiroshi Suzuki bir üniversite öğrencisiydi. Bu konuda hiçbir eğitim almamalarına rağmen arkadaşlarıyla beraber okullarındaki bilgisayarları kullanarak kodlar yazmaya ve kendilerince oyunlar yapmaya çalışıyorlardı. Tamamen eğlencesine yapılan bu uğraş okul sınırları dışına da çıkmıyordu zaten.

Bir gün alışveriş için markete giren Hiroshi'nin dikkatini bir şey çekti. Marketteki yüksek raflar ve dar koridorlar hırsızlara davetiye çıkartıyor gibi hissetmişti. Bu fikri gene arkadaşları için oyuna dönüştürmeye karar veren Hiroshi hemen okula koştu ve okulundaki Commodore Pet bilgisayarı kullanarak oyunun kodlarını yazmaya başladı. Bu geliştirme süreci de yaklaşık 1 ay kadar sürdü ki en çok zamanı da karakterlerin vücut animasyonlarına ayırdı. Keza dönemin oyunlarındaki karakterler genelde hareketsiz sabit grafiklerden ibaretti.

Adını Manbiki Shounen (Market Hırsızı Genç) koyduğu oyunda oyuncular market sahibine yakalanmadan marketin raflarını boşaltmaya çalışıyorlardı. Market sahibinin görüş açısına girdiği zaman oyuncular rafların arasına kaçabiliyor, böylelikle oyunlardaki gizlilik elementinin de temelleri atılıyordu. Bu da Manbiki Shounen'ı tarihin ilk gizlilik oyunu yapacaktı.

Hiroshi aynı sene oyunu üniversitenin yaz festivalinde gösterince oyun bir anda dikkatleri üzerine çekti ve popüler hale geldi. Kısa bir süre sonra da bir bilgisayar dergisine konu olarak oyunun kodları paylaşıldı (o zamanlar oyuncular dergilerden gördüğü kodları yazarak kendi sistemlerinde oynayabiliyordu). Hatta Taito da kendileri için oyunlar geliştirmesi için Hiroshi Suzuki'ye teklif götürdü ki kendisinin Taito kariyeri de böyle başladı zaten.

Manbiki Shounen günümüz standartları için hayli ilkel bir oyun olsa da oyundaki gizlilik elementi Taito'nun bir sonraki arcade oyunu olan Lupin III'de aynen kullanıldı ve video oyunlarına resmi olarak giriş yaptı. Benim de pek sevdiğim gizlilik türünün temelleri de bu şekilde atılmış oldu yani. Oyunun modern bir remake'i de yapılsa bomba olur bence. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

TOKKYUU SHIREI SOLBRAIN / SHATTERHAND *[FAMİCOM / NES]*

Japonların ünlü Kamen Rider, Ultraman, Super Sentai (Power Rangers) gibi tokusatsu dizilerini duymuşsunuzdur. Super Rescue Solbrain de Tokyo'da suçla savaşan ve mecha zırhlar giyen bir polis ekibinin ünlü dizisi. Köşemizde bahsedeceğimiz Tokkyouu Shirei Solbrain de bu serinin oyunu oluyor.

Oyunumuz tipik bir aksiyon – platform oyunu. Süper zırhlı polisimiz Solbrain olarak suça karşı savaşıyoruz. Bunun için de yumruklarımızı kullanıyor, hatta üzerimize gelen kurşunları bile yumruklarımızla durdurabiliyoruz. Oyun esnasında topladığımız paralarla da ekstra can ya da vuruş gücünü arttırma gibi geliştirmeler satın alabiliyoruz.

Oyunun asıl ilginç tarafı ise destek robotları. Kırdığımız kutulardan çıkan α ve β harflerinin üç haneli kombinasyonlarını istediğimiz şekilde yaparak 8 farklı destek robotu yaratabiliyoruz. Bu destek robotları yanı başımızda uçarak bizimle birlikte savaşıyor, yarattığınız versiyona göre lazer atıyor, kılıçla kesiyor ya da alev püskürtüyor falan. Kendi oyun tarzınıza göre istediğiniz robotu yaratmak size kalmış yani. Fakat bu robotları kullanırken dikkatli olmalısınız, belirli bir miktarda hasar aldıklarında da yok oluyorlar çünkü.

Solbrain gerçek bir gizli cevher. Aksiyonu ve boss savaşları çok keyifli, destek robotu olayı ilginç, müzikleri ise tek kelime ile harika. Lakin Shatterhand adıyla Batıya çıkartılırken yerelleştirme kurbanı oldu ve diziye ait tüm referanslar çıkartılarak kimlik kaybı yaşadı maalesef. O yüzden size hayranları tarafından İngilizce yaması da yapılan orijinal Famicom versiyonunu öneriyorum kesinlikle. Mutlaka bir şans verin

■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

HUNTED: THE DEMON'S FORGE *[PS3 / XBOX 360 / PC]*

Hanımla birlikte co-op oyunlar oynamayı çok seviyoruz. Farklı türlerden pek çok oyunu da beraber bitirdik yıllar içerisinde. Hunted: The Demon's Forge'u da Lord of the Rings: War in the North ya da en azından Golden Axe serisi gibi keyifli bir hack'n slash olur umuduyla almıştık. Sağ olsun o da hevesimizi fazlasıyla kursağımızda bıraktı.

Hunted hack'n slash ile cover shooter kırması garip bir oyun. Fakat birden fazla şey olmaya çalışıp da hiçbirini başaramayan oyunlardan maalesef. Ork çakması Wargar'larla göğüs göğüse çarpıştığımız kısım oyunun hack'n slash tarafını oluşturuyor. Fakat burada yapabilecekleriniz o kadar kısıtlı ki bütün dövüşler birbirinin aynısı şekilde "Düşman kalkanına 2 kez vurana kadar bekle, sonra sen vur" şeklinde sürüp gidiyor. Hiçbir ilginç kombo, atraksiyon falan yok. Ölesiye sıkıcı yani.

Wargar'larla ok çatışması yaptığımız kısım ise cover shooter tarafını oluşturuyor. Lakin burada da sorunlar peşinizi bırakmıyor. Grafiklerin kalitesizliğinden okçuları ayırt etmek çok zor, siper mekanikleri düzgün çalışmıyor, ok savaşı yapalım derken habire kılıçlar sallayan Wargar'lar saldırarak trollüyor falan. Burası da hayal kırıklığı anlayacağınız üzere.

Fakat benim gözümde oyunun en büyük problemi oyuncuya hiç yardımcı olmaması ve kendini öğretmemesi. Hangi objeler kırılır, çevredeki tonla değişik toplanabilir eşya ne işe yarar, yeteneklerimiz nasıl gelişir, nereden büyü satın alıyoruz falan bunların hepsini retro oyunlar gibi kendi kendinize deneme yanılma yöntemiyle öğrenmek zorundasınız. Saatlerce neler olduğunu tam olarak anlayamadan oynayabilirsiniz yani. PS3 dönemine çıkmış komplike bir oyun için hayli anormal bir durum bu.

Adam gibi elden geçip bu eksikleri giderilse o çöp yığının altında potansiyel barındıran bir oyun aslında Hunted. Fakat bu haliyle keyif almak pek mümkün değil. Bizim gibi vasat oyunlardan bile keyif alan bir çift bile bunu diyorsa cidden uzak durun. *(46. sayımızda ben inceleyip 7,1 vermişim 11 sene önce -Can)* ■ EMRE S.





SHADOW OF MORDOR

Oyun dünyasında bazı trendlerin suyu çıkmasına rağmen daha çok oyunun Shadow of Mordor'un Nemesis sistemini taklit etmemesine hayret ediyorum. (Hatta yanılmıyorsam şu ana kadar yüksek profilli oyunlardan sadece Assassin's Creed bir benzerini kullandı) Halbuki Nemesis sistemi ve her oynayana farklı ve kişisel bir baş düşman yaratılması bence muazzam bir fikirdi. Gelin size kendi baş düşmanım Stakûga Brawl Master'ı anlatayım…

Bir ork kalesine sızarken karşı karşıya geldim onunla ilk defasında. Gizlice ilerlemeye çalışırken fark edilmiş, kaçmaya çalışırken de şanslı bir vuruşla hakkımdan gelip rütbe atlamıştı. O ara Nemesis'lerin nasıl bir ayak bağı olabileceğini bilmediğimden çok da ciddiye almamıştım kendisini. Durdurmayı başaramadığım bir ziyafet sonrasında daha da güçlenerek ork hiyerarşisindeki basamakları hızla tırmanmaya başlayınca "Eh, avlamanın vakti geldi artık" diyerek kılıcımı kuşandım. Pusuda bekleyip beklemediği bir anda tepesine binip de Acharn'ı suratına doğru savurduğumda bunun son karşılaşmamız olduğunu düşünmüştüm.

Ne var ki, Stakûga ölümü atlatmayı başarmıştı. Yine olmadık bir zamanda, ben bir savaşın ortasındayken "Bak yüzüme n'aptın!!!" diye gelip hesap sorması sürpriz oldu o yüzden. Üstelik artık sahip olduğu "Brawl-Master" titri onun yakın dövüşte ne kadar tehlikeli olduğunu vurguluyordu; haliyle benim saldırılarımın neredeyse tamamını savuşturabiliyor, bez bir bebek gibi sağa sola fırlatıyordu. Tek çarem yine gizliliğe başvurmak gibi gözüküyordu ama beni yendiği birkaç seferde koca bir kalenin komutasını eline alacak kadar terfi edip güçlenen Stakûga'ya gizli bir şekilde yaklaşmak da artık o kadar kolay değildi. İnadımı bırakıp geri çekilene kadar neredeyse bütün saldırılara karşılık verebilen efsanevi bir ork şefi haline gelmişti. Geriye ona karşı kullanabileceğim tek bir zayıflık kalmıştı: Ateş korkusu.

Planımı yaptım; Stakûga'yı bir kamp ateşinin etrafına çektim, etraftaki diğer orkları temizledim ve koca şefi alev alev yanan odunların arasına fırlatıverdim. Bana kök söktüren o koca ork şefi, derisi kurumuş bir yaprak gibi alev alınca kılıcını bacaklarının arasına kıstırdığı gibi kaçmaya başladı. Peşinden koştum, ıssız bir tepenin üzerinde dizlerinin üzerinde dizlerinin üzerine çökmüş olan Stakûga'nın hayatını büyük bir tatmin duygusuyla sona erdirdim.

Talion ve Celebrimbor'un Mordor'a karşı savaşına devam ettim. Aradan saatler geçti ve ben Stakûga Brawl-Master'ın soğuk bedenini o tepenin üzerinde bıraktığıma inanmaya devam ettim. Ta ki son savaşta, Mordor'un göbeğinde bir kez daha karşıma dikildiği o ana kadar. Sauron'un Kara Kaptanları tek tek düşerken artık iki azılı rakip olan Stakûga ve Talion'un kılıçları da son kez birbirine kenetlendi. Ancak ben aradan geçen o saatlerde oyunun başında olduğumdan çok daha güçlü bir kolcuydum. 2 saniye sonra Stakûga'nın kafası Mordor'un çürümüş topraklarında yuvarlanark uzaklaşıyordu…

Artık daha da karşıma çıkamazdı, değil mi? Hoş ve komik bir tesadüf eseri karşıma ikinci oyunda bir "Stakûga" daha çıktı. Ama… O ilk oyundaki değildir herhalde? Neyse, işimi şansa bırakacak değildim elbette. İlk oyunda rüştünü bana ispatlamış olduğu için Celebrimbor'un beş parmağının izi suratına damgalandıktan sonra sadece aynı isimde bir ork bile olsa en güvenilir komutanlarımdan birisi oldu bu sefer. ■ CAN



En az üç Galeforce'lu çocuk!!!

BURCU ARABACI

FIRE EMBLEM

Fire Emblem: Awakening. Beni Fire Emblem serisine başlatan oyun, seriyi iptalin eşiğinden döndüren oyun ve hatta bundan sonraki tüm Fire Emblem'ler-in kendini kıyaslayacağı oyun da aynı zamanda.

Size hikâyesini anlatayım: Hafızasını kaybetmiş bir ana karakter olarak çayır-larda uyanıyor, uyanır uyanmaz da tabii ki yakın zamanda aksiyona atılacak kişilerin kervanına katılıyoruz. Meğerse her açıdan da mükemmel değil miymişiz? Evet, sorgusuz sualsiz işlerin başına geçiriyorlar bizi.

Fire Emblem serisinin yarısının başlangıç hikâyesini anlatmış olabilir-im. Bu mudur efsane? Hani kimi eserler vardır, zamanına göre çok orijinal olsalar da günümüzde deneyimleyince acayip klişe gibi gelirler. Çünkü onlar yaptıktan sonra klişeleşmiştir aslında bazı şeyler. Awakening tam olarak böyle bir eser değil aslında. Fire Emblem serisinin mihenk taşı sayılabilecek olsa da hikâyesi ilk çıktığı zamanda bile en orijinal hikâyelerden biri değildi belki. Ama yan karakterlerinin derinliği, her birinin geri kalan herkesle

tek tek etkileşimleri, üstüne bir de bunların seslendirilmiş olması zamanının ötesindeydi.

Karakterlerin hikâyelerini öğrendikçe, aralarındaki muhabbetlere tanıklık ettikçe onlara o kadar ısınıyorsunuz ki savaş meydanında onları feda etmeye eliniz gitmiyordu. Hele bir de perma-death opsiyonunu kullanıyorsanız (ki Awakening'in standart ayarı bu şekilde) bir hamle yapmadan önce üç kere düşünüyordunuz. Aman şu uçan birimlerimi okçulardan uzakta tutayım, eyvah haritanın dibinden düşmana destek geldi, büyücüler dımdızlak kalacak diye diye üç hamle sonrasını hesap etmekten satranç ustası oluyordunuz.



Üstelik Awakening'de birim kaybetmek aslında başta göründüğünden de tehlikeliydi. Zira belli bir noktada birimlerinizin çocukları da size katılıyor ve henüz çocuk yapamadan birimi kaybettiyseniz, geçmiş olsun… Gitti, silindi o çocuk! Çocuk deyip de geçmeyin, ana babalarından skill ve stat miras alan bu çocuklar oyunun bel kemiğini oluşturuyordu. O ana kadar yan yana savaştırıp da samimiyet kastırdığınız birimlerin, 5 level Hero kasayım da Sol miras bırakayım diye aşındırdığınız tuşların karşılığını aldığınız yer burasıydı işte. Çünkü biraz optimize edilmiş çocuklar eski birimlerinizin yanından rüzgâr gibi geçip savaş alanını süpürürken ebeveynlerine de kahvelerini yudumlayıp "Zamane gençleri de çok vuruyor azizim. Bizim zamanımızda otuz level kasmadan kritik vurulmazdı. Aah ah!" diye goygoy yapmak kalıyordu. O yüzden hangi çocuk için hangi babayı seçeceğiniz, hikâye belli bir aşamaya gelmeden bu babalara hangi sınıfları kastıracağınız ve hatta skill'lerin sıralaması bile önem taşıyordu. Ya analar? Evladına Galeforce miras bırakabilmek için Pegasusunu okçuların üstüne süren analar, analarımız… Zira kim yavrusunun çift vurup tek saymasını istemez? Hele ki DLC'lerin inanılmaz zorlu haritalarında.

Peki bugüne bugün sıra tabanlı taktiksel strateji denilince ilk akla gelen isimlerden biri olan Fire Emblem serisini ipten alan oyun olmasına ne demeli? Bir röportaja göre serinin az satmasına canı sıkılan Nintendo'nun "yeni oyun 250.000 satmazsa seriyi iptal ediyorum bakın!" demesi üzerine paçaları tutuşan geliştiriciler "Oyun Marsta geçsin", "Öncekilerden çok farklı olsun" gibi fantastik fikirlerden vazgeçip serinin sevilen yanlarını bir potada eritmeye karar vermişler. Bir de üstüne çok tartışılan Casual modu da getirmişler -ki seriye aşina olmayan oyuncular da gözleri korkmadan ortama girebilsin, cefakâr analara Dark Flier dışında da kariyer imkanları sunulabilsin. Bence güzel de olmuş, hiç stratejide gözü olmayana bile "Sims'in fanstastik olanı gibi ya" diye kaktırabilirsiniz çünkü bu haliyle.

Son oyun olabileceği düşüncesiyle yaptıklarından mıdır nedir geliştiriciler adeta ruhlarından bir parça da akıtmışlar Awakening'e. Adeta her yanı ayrı güzel oyunun, şöyle bir durup düşününce şurası da olmamış diyecek bir şey bulamıyorum. Zaten çıktığı sırada da 9 puanın altında almamış, övgülere doyamamıştı. Fire Emblem'i bitiren oyun olacağına ateşini yeniden dirilten oyun oldu çıktı kısacası. 3DS'iniz varsa bir yerden bulun, buluşturun; mutlaka oynayın.

NEDEN EFSANE OLDU?

Muhabbetinize doyum olmaz

3DS'in en iyi oyunlarından biri olarak gösterilen Awakening'in en güçlü yanı karakterler arası etkileşimiydi. Sadece ana karakter ile değil, birbirleri ile olan etkileşimlerinin de bu kadar detaylı olması zamanı için büyük olay olmasının yanı sıra bugün bile eşine az rastlanılır bir özellik.

İkili Sistem

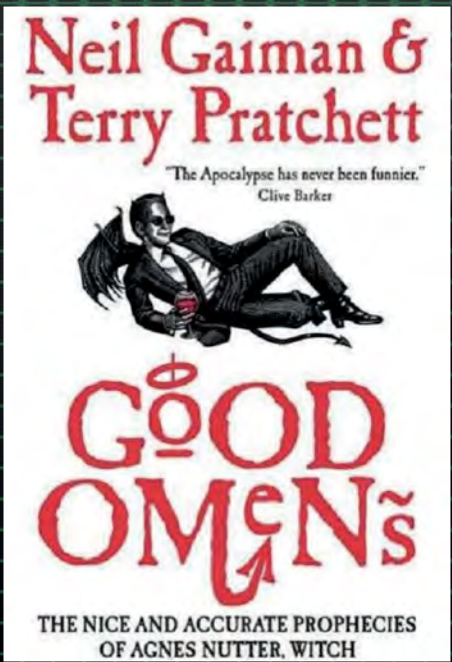
Savaş alanında yan yana duran iki ünitenin birbirine gerek saldırı gerek savunma desteği vermesi de Awakening ile başlayan bir gelenek. Tabii bu ünitelerin yan yana savaştıkça ilişkilerinin güçlenmesi, sonra kamp alanında muhabbete devam etmeleri falan derken kendimizi düğünde çeyrek altın takarken bulmamız gibi şeyler de…

Site çökertir

Nintendo'nun 250.000 satmazsa serinin son oyunu olur dediği Fire Emblem: Awakening daha ön siparişte bile o kadar çok satmış ki server'lara abanan fanlar Nintendo'nun online satış sisteminin çökmesine sebep olmuşlar. Nintendo'nun 250k sınırını daha ilk haftasında çıkaran Awakening, dünya çapında neredeyse 2 milyon satarak Fire Emblem serisini atılacaklar kutusundan kurtarıp şöyle bir tozunu alıp Nintendo'nun vitrinindeki yerine geri koydurtmuş.

MEDYA

KİTAP // DİZİ // FİLM // ALBÜM



NEIL GAIMAN & TERRY PRATCHETT

GOOD OMENS

Bu hafta Sandman dizisini izlemeye başlayınca tekrar anladım ki Neil Gaiman'ın başında durduğu dizi/film projeleri kitaplarını aratmıyor. Sandman, Stardust... ve benim çok sevdiğim kitaplardan bir tanesi olan Good Omens da bu furyadan. Bu yüzden de eşe dosta ve siz sevgili okurlara "Dizisi rezalet, kitabını okuyun" diyemiyorum. Dizisi nefis ama kitabını da okuyun diyorum! Çünkü dizide beğendiğiniz her şeyin kitapta birazcık daha detaylısı var. Mahşerin "öbür" dört atlısı mesela. Kendi isimlerine bir türlü karar veremeyen, esas atlılar kadar ölümcül olmasa da can sıkıcı şeylerin atlıları, Adam ve "Onlar"ın çeşitli maceraları, daha fazla ilginç yan karakter ve genel olarak TV ekranlarına taşınması zor olacak bir sürü şaka...

Doğrusu dizi daha fazla Neil Gaiman eseri gibi hissettirirken kitap yer yer "Bunu Terry Pratchett'ten başkası yazmış olamaz" dedirtiyordu. Bu yüzden de benim gibi Terry Pratchett'ın zekice gözleme dayalı mizah tarzını sevenlerdenseniz ya da sadece diziyi beğenip keşke dahası da olsa diyenlerdenseniz bu kitabı es geçmek istemezsiniz. Zira kitap Gaiman ve Pratchett'in harika bir kombinasyonu, absürt ve eğlenceli bir fantastik kurgu. Tadına doyamayanlar Sandman ve Disk Dünya serisine de göz atabilir. ■ **BURCU**

EVLİ VE ÇOCUKLU



Al, Peggy, Bud ve Kelly Bundy. Bence televizyon dizileri arasında tüm zamanların en komik ailesi. Tee zamanında Çocuklarla Evlilik gibi tuhaf bir çeviriyle ekranlara gelen Married With Children benim listemde sitcom denince Seinfeld'in hemen arkasından gelir. Tam 11 sezon ve 259 bölüm boyunca hayattan yılmış ayakkabı satıcısı Al, kocasından istediği ilgiyi göremeyen, tam bir "ev kadını" olan Peggy, "bakir geldim bakir gidiyorum" Bud ve aptal ama çok güzel Kelly'nin birbirinden eğlenceli ve komik yaşamlarına şahit olduğumuz bu diziyi düzenli aralıklarla izleyip zerre sıkılmayan biriyim ben. Daha geçtiğimiz ay ailece bir tur daha bitirdik, birkaç aya da tekrar en baştan başlarız zaten :)

Giriş müziğiyle, müthiş komşular Steve, Marcy ve Jefferson'la, Al'ın vazgeçilmez Dodge'uyla dolu bu diziyi izlemeyen ben sitcom seviyorum demesin bir zahmet. Sanırım stream servislerinde sadece Hulu'da mevcut şu an, yani torrent yolları taştan diyorum. ■ **ESER**





MUMYA (1999)

1999 yapımı olan Mumya için 2017 yapımı Tom Cruise'lu sıkıcılığın orijinali demek isterdim lakin aslında o da 1932 yapımı olan bir başka Mumya'nın Remake'i çıktı. Ha orijinali de Sir Arthur Conan Doyle'un 1890 yılında yayınlanan bir kısa hikayesinden esinlenmiş derken geldik mi yine gaz ve toz bulutuna? Sanırım bütün hikayeler 19.yy'da yazılıp bitirildi ve bu noktadan sonra her şeye remake'lerle devam edilecek.

Olsun, remake de olsa bizimdir. Çünkü benim için 90'lara özlem kuşağını son yılda yakalayanlardan Mumya. Sebebini tam olarak çözemediğim, garip bir çekiciliği olan çocukluğumun filmleri kuşağı. Şu an TV kendi kendine açılsa ve rastgele oynamaya başlasa çerezi alıp kanepeye kurulacağım türden. Klişeliğini, hatalarını, saçmalamalarını hiç mi hiç umursamadan…

Yunan ve Nors mitolojileri kadar ekranlarda görmediğimiz için hâlâ gizemli ve mistik bir havası olan Mısır mitolojisinin etkisi mi, 90'lar mı, kendini ciddiye almayan macera filmlerine olan özlem mi, Brendan Fraser'ın muzip sevimliliği mi bilemiyorum ama bu filme beni çeken bir şeyler var. Konusunu anlatmayacağım bile. Arkeoloji var, mumya var, macera var. Gerisini izleyince görürsünüz.

İzlemeyenler izlesin, izleyenler arkadaşları falan eve toplayıp muhabbetine bir daha izlesin bence. Bol çerezli ve karamelli patlamış mısır eşliğinde… ■ **BURCU**

OGZ'den dev hizmet: Karamelli patlamış mısır tarifini de es geçmedik! Genişçe bir kabın içine 1/3 bardak karamel (epeyce akışkan olmalı, değilse suyla açabilirsiniz) ve yarım çay kaşığı karbonat koyup karıştırın. Patlamış mısırlarınızı kaba alıp iyice kaplanmalarını sağlayın. Sonra da önceden ısıtılmış fırında 120 derecede 30dk arada karıştırarak pişirin. Sonra soğuması için sabredin ve hepsini yiyin. Afiyet olsun!

ROCK!
VOLUME ONE

Şu an yaşı Rock! dergisini okumaya yetmiş tüm okurların derin bir ah çektiğine adım gibi eminim, hatta "Yaa böyle bir şey vardı di mi? Aslansın be Eser!" dediğinizi de duyar gibiyim. Alacağınız olsun! Ben o dergiden bundan bir dört yıl falan önce bahsetmiştim zaten, hiç mi hatırlamıyorsunuz?! Ama bu sefer değişiklik yapacak ve olayı müzik köşesine taşıyacağım. Hem de azıcık konsept dışına çıkmış olayım, bir albümü değil de bu toplama kaseti hatırlayalım dedim.

Ah old laik days… Ne güzel dergilerimiz vardı ne güzel konserler düzenlenirdi. Valla delirmemek elde değil ama neyse. Rock! dergisi gerek posterleriyle gerekse Volume One kaseti gibi promosyonlarıyla benim gibi metalci tayfa için dönemin en önemli yayınlarından biriydi. Ben bu kaseti artık bozulana kadar kaç kez dinlediğimi inanın unuttum, nasıl da özenle seçilmiş, müthiş şarkılar vardı. Mesela Xentrix – Kin bana her dinlediğimde Cannon Fodder'ın bölüm aralarındaki hüzünlü müziği hatırlatırdı. Gruntruck – Machine Action'ın aksiyon dolu girişi, Obituary'den hayvani Rotting Ways, Deicide'dan Lunatic of God's Creation falan. Ben Xentrix, Fear Factory ve Controlled Bleeding'i bu kaset sayesinde tanıdım. MP3'müş, Spotify'mış, geçin efendim bunları. Şu kasetin yaşattığı hissin yerini başka hiçbir şeyin doldurması mümkün değil maalesef. ■ **ESER**

Oyungezer

SAYI: 178 - 2022/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Kıvanç Güven
Coşi
Fury
Gricim
Guen
Loki
Meci
Minnak
Nia
Patti
Pırtık
Puri
Turşu
Vivi

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.







www.oyungezer.com.tr